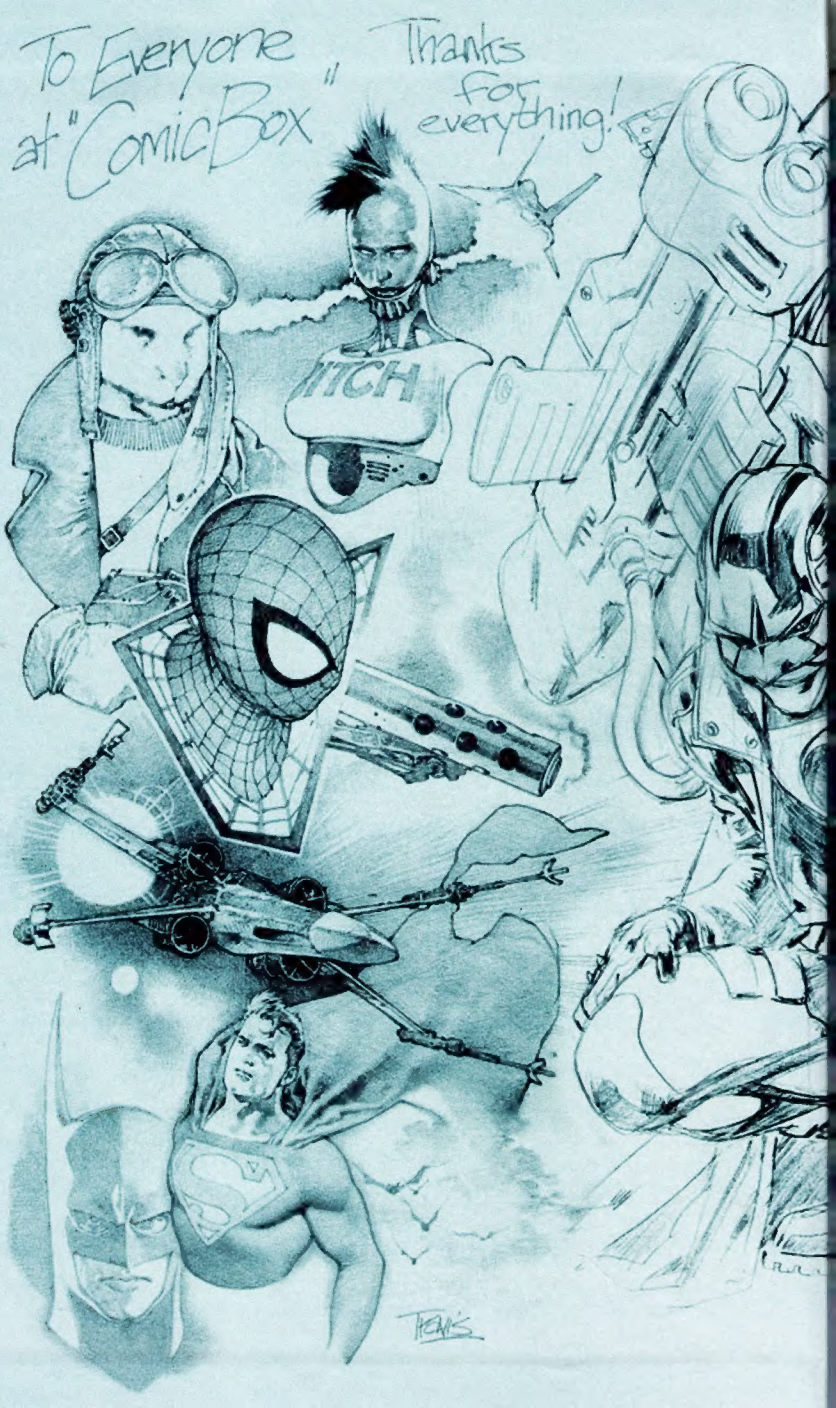
EDITION COLLECTOR ✦ 100% INÉDIT

COMIC BOX

annuel#1

le Retour des Héros


To Everyone at "ComicBox"
Thanks for everything!
ITCH

Préface

Comité de rédaction : Lise Benkemoun, Xavier Fournier, Izod, Phong-Vu, Antoine Maurel, Zemo.
Publicité : Séverine Piffret
Fondateur : Fabrice Sapolsky

Remerciements :
À tous les anonymes et lecteurs qui nous ont soutenus pendant l'année écoulée ainsi que les nombreux professionnels qui n'ont pas manqué de nous témoigner leur amitié. Et plus particulièrement : Fershid Bharucha, Franck Védère, Jean-Pierre Fueri, Francine Burke, Phyllis Hume, Bill Rosemann, Jeff Suter, Scott Allie, Joe Quesada, Brian Haberlin, Terry & Rachel Dodson, Greg Horn, Judd Winick, Jeph Loeb, Adam Phillips, Eric Stephenson, Jason Hvam, Ashley Wood, Geoff Johns, Phil Jimenez. Special extra-thanks to our cover-artist "extraordinaire" : J.Scott Campbell.
Tous les personnages cités et illustrés dans ce numéro sont la propriété exclusive de leurs auteurs et éditeurs.

Couverture : Spider-Man, Black Cat & Captain America are ™ & © 2002, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.

Copyright, © 2002 EDITIONS USA pour la présente édition et les rédacteurs.
EDITIONS USA, 127 rue Amelot, 75011 Paris
ISBN 2-914409-22-2
Dépôt légal: septembre 2002
Imprimé en Italie par Valprint.
COMIC BOX est une marque déposée de Xavier Fournier

La tentation était trop forte. Le besoin aussi. Entre Juillet 1998 et Août 2001, à travers COMIC BOX, nous avons vécu à l'heure des comics. Matin, midi, soir (et même nuit avec le décalage horaire...) nous étions enveloppés par notre passion de la BD américaine. Aussi, lorsque nous avons dû nous résoudre à stopper notre aventure mensuelle, un immense manque nous a envahi. Le vide intégral.

Un peu plus d'un an après la parution du dernier numéro de COMIC BOX version mensuelle, voici donc LE magazine d'information de la bande dessinée américaine en France de retour dans un annuel éblouissant.

Vous tenez le résultat entre vos mains. Un ouvrage de référence, que nous espérons pouvoir vous offrir chaque année (voire plus ?).
Il relèvera les grandes tendances de l'industrie des comics du moment et présentera les nouvelles têtes ou vous fera redécouvrir les anciennes. En prime, le livre est saupoudré de nombreux croquis et illustrations inédites en France, voire, à l'image de la couverture, exclusivement réalisées pour COMIC BOX.

À ceux qui découvrent COMIC BOX pour la première fois : bienvenue ! Vous venez d'entrer dans la boîte à comics. Une maison pour les créateurs, un lieu d'échange d'informations. Un lien unique entre les artistes américains et les lecteurs francophones.
À nos fidèles lecteurs : merci. Un grand nombre d'entre vous n'a jamais cessé de garder espoir et d'attendre notre retour comme nous nous y étions engagés. Les dizaines de messages et d'e-mail que nous avons reçus en témoignent : vous avez su faire vivre COMIC BOX pendant notre absence.

'Le Retour des Héros". Ce titre, maintes fois utilisé par les éditeurs de comics illustrait pourtant bien notre annuel. L'Amérique a beaucoup changé depuis le 11 septembre 2001. Et fatalement, tout ce qui s'est écrit ou dessiné dans les comic-books américains s'en est ressenti. Toutefois, tout le monde s'accorde à penser que puisque l'Amérique se cherche des héros, ceux de papier sont là ! L'analyse valait le coup, vous allez la lire. Et pour conforter ce dossier, vous trouverez aussi une mini-histoire inédite de J.Scott Campbell et Jeph Loeb retraçant les événements du 11 septembre dans le regard d'une enfant.

Quant à "Planches Contact". C'est une section faite parce que le plaisir du lecteur de comics est de savoir comment et dans quelles conditions les dessinateurs exercent leur art. Nous avons demandé à plusieurs d'entre eux --Greg Horn, Terry Dodson, Ashley Wood-- de nous montrer leurs travaux et d'en parler. Etonnement garanti !

Au nom de toute l'équipe, merci encore à vous sans qui COMIC BOX n'aurait jamais été le titre qu'il est.

Bonne lecture,

La Rédaction
Juillet 2002

Sommaire

06 CHAPITRE 1 Le Retour des héros

06 • 12 septembre : le jour d'après.
13 • "Ne coupez pas..." par Jeph Lœb/J.Scott Campbell
16 • "A cup of Joe" : entretien avec Joe Quesada, Rédacteur en Chef de Marvel Comics.
20 • L'ère des pionniers
23 • In Memoriam : John Buscema
24 • Ô mon drapeau... : l'épopée des héros patriotiques

28 **PLANCHES CONTACT**
Greg Horn est "Mr Couverture" chez Marvel Comics. Il en dessine au moins deux par mois et n'a pas l'air de s'en lasser. Nous non plus, ça tombe bien. Ceux qui ne connaissent pas encore les peintures numériques de Greg doivent aller d'urgence à la page 28 !

32 Dix ans d'Image Comics

32 • Dix... de chute ? Rétrospective d'une décennie de comics frappés du "I" d'Image comics.
40 • Entretien avec Brian Haberlin, éditeur d'Avalon Comics & Colors, membre de la coopérative Image.
44 • Que sont devenus les fondateurs du label ?
46 • Où est passé Joe Madureira ?
49 • Art Gallery : les femmes vues par Jay Anacleto.

52 CHAPITRE 3 Indépendance & Maturité

52 • L'âge de la maturité : vous êtes d'âge mûr ? Alors ces comics sont pour vous... non, heu, pas trop mûr quand même. Adulte, ça suffira. Décryptage d'un genre de revues à ne pas mettre entre toutes les mains...
56 • Le Phil à la patte : entretien avec Phil Jimenez, dessinateur de *Wonder Woman* et de nombreux projets Vertigo.
60 • Comic Code : la grande escroquerie...

64 **PLANCHES CONTACT**
Il aime les femmes aux formes généreuses, mais la sienne (de femme) ne le quitte pas d'une semelle puisqu'elle encre tous ses dessins. Terry Dodson est dans le milieu depuis longtemps (Generation X, Pryde & Wisdom) mais c'est avec Harley Quinn et désormais Spider-Man qu'il se fait réellement connaître.

69 • Dark Horse, "Reveal" & Picasso : Pablo Picasso dans les comics ? !? Eh oui, vous ne rêvez pas.
71 • Contrôle d'Identité : Judd Winick, scénariste des *Exiles* (Marvel), de *Green Lantern* (DC) et créateur indépendant au style corrosif...

72 CHAPITRE 4 Retour(s) vers le futur

72 • Les "relaunch" : qui-que-quoi-dont-où... Qu'est ce qui pousse les créateurs et les studios à relancer les séries ?
78 • Resurrection Man : entretien avec Geoff Johns. Le scénariste de *Flash, Justice Society (JSA), Hawkman* et bientôt *Avengers*, est une des révélations de l'année. Il aime les "vieux" héros et ne s'en cache pas !
82 • Le Professeur : entretien avec Jeph Lœb. Il est incontournable dans l'industrie. Lorsqu'il n'écrit pas les titres les plus en vogue (*Batman, Superman, Spider-man,...*), il travaille à la télévision (Buffy animated, *SmallVille*) ou aide des projets à se monter (*l'Age d'Apocalypse*, les comics Awesome, ...)
86 • Et vice et verça... : la grande farandole des échanges comics-écrans bat son plein. De la télé à la BD, des planches au ciné, il n'y a qu'un pas que tout le monde franchit de plus en plus...

95 **PLANCHES CONTACT**
Pas bavard mais au sommet de son art, Ashley Wood conclut la rubrique Planches Contact de ce volume. Découvert à travers les couvertures de Spawn et Sam & Twitch il fait désormais des étincelles en solo sur divers projets. Découvrez-en quelques uns ici.

LES AUTRES RUBRIQUES

48 • Le héros oublié : autrefois, il y avait le Bee-Man, l'homme abeille. Coincé entre Ant-Man et Spider-Man, il n'a pas fait long feu...
96 • Dr Psycho : notre bon docteur a étudié cette fois-ci les symboles vivants de l'amérique.

12 septembre
Le Jour d'après

PAR
XAVIER
FOURNIER

Mardi 11 septembre 2001, le monde a changé. L'industrie de la BD américaine aussi. Le lundi précédent elle tentait sans cesse de se réinventer dans une Amérique qui ne croyait plus qu'aux vertus du NASDAQ. Mercredi matin elle s'est levée touchée mais fière, consciente du rôle qu'elle avait à jouer pour remonter le moral "des troupes".
Le 12 septembre a marqué la fin de la spirale infernale qui précipitait les comics vers une mort certaine.
En un an, les ventes ont, en moyenne progressé de 10%. Les héros sont enfin de retour au bercail. Welcome back !

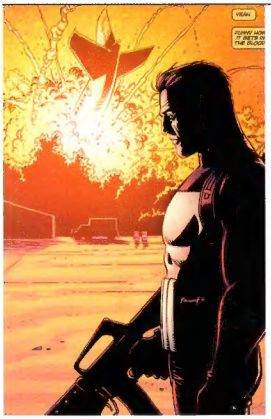
Les tours jumelles du World Trade Center se sont effondrées un mardi de septembre. Aux Etats-Unis, chaque semaine, les nouveaux comics books arrivent le mercredi. Et c'est le 12 septembre, le lendemain de l'attaque, qu'est donc paru chez les libraires d'outre-Atlantique le #596 de *Adventures of Superman*. Paf . Mauvais timing : l'épisode est l'épilogue d'une saga qui vient de durer tout le trimestre et dans laquelle le plus célèbre des super-héros, la cape flottant au vent, a affronté de terribles forces extra-terrestres qui ont bien failli détruire la planète. Dans cette conclusion, Superman survole le pays et, plus particulièrement, à Metropolis, l'immeuble qui sert de Q.G. à son ennemi, le milliardaire Luthor. Or, allez savoir pourquoi, l'immeuble en question a l'apparence de tours jumelles partiellement ravagées. La comparaison avec la catastrophe de la veille, bien qu'accidentelle, est inévitable. Bien vite, DC, l'éditeur de Superman, se retrouve bien malgré lui au centre d'une polémique, entre les lecteurs mal informés, qui (sans réaliser que les délais trop courts rendent impossible cette hypothèse) croient qu'il s'agit d'une tentative de profiter du malheur national. D'autres qui, comprenant bien, eux, que la case en question est due au hasard, n'en lancent pas moins l'idée que l'épisode soit retiré de la vente, en raison des circonstances... Mike Wieringo, le dessinateur, est alors obligé de lancer via Internet un communiqué dans lequel il s'excuse tout en assurant que l'épisode, bien sûr, avait été bouclé des semaines avant l'attentat.

Le 11 septembre 2001, l'Amérique a été traumatisée par la plus grosse agression terroriste perpétrée sur son sol. Au lendemain du crash, entre autres, de deux avions de lignes sur le World Trade Center, les Américains ont ouvert leurs comics... Et ce qui s'y trouvait n'avait plus forcément le même sens...

Il est bien malchanceux, Superman, avec sa petite case parue le mauvais jour. D'autant que dans le même temps, pendant que DC s'attire les reportages des agences de presse et une remise en question d'une histoire qui serait autrement passée complètement inaperçue, la concurrence ne fait pas mieux, quoi que les médias américains l'aient moins remarquée...

Marvel, le concurrent direct de DC, a en effet sorti la même semaine *Punisher#4* : à l'intérieur, le héros (où plutôt l'anti-héros), affronte une organisation de terroristes qui a décidé... d'écraser un 747 sur une réunion des plus grands leaders politiques mondiaux. La cible n'est pas New York mais Bruxelles. Cependant le plan des méchants de papier est strictement celui que les vrais terroristes viennent de mettrent en application dans la triste réalité. L'épisode culmine avec le crash du 747 sur un hangar (inhabité), parce que le Punisher est arrivé à leur tirer dessus avant qu'il ne soit trop tard. Toujours chez Marvel, mais cette fois parue trois semaines avant l'attentat du World Trade Center, la série *Marvel Knights (volume 1)*, au *#14*, a pour intrigue centrale l'effondrement d'une tour de New-York servant de base aux super-héros, destruction qui, là, est le fait de criminels asiatiques.

Il ne s'agit pas de prétendre que les comics aient eu une sorte d'intuition des événements ou que leurs scénaristes aient été des visionnaires (quoi que nous le verrons plus loin certains auteurs n'ont pas hésité à franchir le



EN HAUT : Paru à quelques jours de la catastrophe, Punisher #4, dans une troublante coïncidence, présente des terroristes aux méthodes similaires à ceux qui se sont attaqués à New York. Différence majeure: le Punisher veille au grain et l'avion s'écrase sur un entrepôt désert.

CI-DESSUS : Amazing Spider-Man #36: l'homme-araignée devant le "Ground Zero"...

pas). Ces dernières années, sous l'impulsion de quelques magazines à succès, les "comics" ont en effet accentué la représentation de destructions globales. Les BD d'Antan jetaient, face à face, un super-héros contre son ennemi juré et tous deux échangeaient rayons lasers et coups de poings jusqu'à ce que le bon droit prévale. Plus récemment, ces batailles fictives, se revendiquant du cinéma à grand spectacle, avaient connu une surenchère graphique. Auparavant, les membres du groupe Authority, dans leur propre série (là aussi produite par Wildstorm, une branche de DC) avaient pour décor la destruction de Los Angeles, Tokyo ou Moscou...
Là, DC réagit dans l'urgence et les trois numéros d'*Authority* qui devaient paraître après la tragédie de septembre 2001 sont décalés de plusieurs semaines. Motif : l'action reposait encore sur la destruction d'une ville et, au vu l'actualité, cela n'aurait pas du tout été approprié. Mais, quelques semaines plus tard, à la parution de l'épisode, il s'avérait que la ville en question n'était pas n'importe quelle cité. Dans le lointain on y aperçoit des minarets, des habitants clairement musulmans... Avec les événements en Afghanistan, DC préfère donc à ce moment décaler et corriger en partie l'histoire. En profondeur d'ailleurs.
Pas seulement pour des questions d'actualités internationales mais aussi sur le fond : entre autres scènes disparues, une case où l'une des héroïnes, le cerveau lavé par un tortionnaire, nettoyait des assiettes avec sa langue, passage désormais jugé contraire à l'image de la femme. De manière très intéressante, DC, prenant conscience qu'en cette période de crise ses revues vont être scrutées à la loupe, pratique des coupes à la louche et l'éditeur n'entend plus, justement, qu'on l'accuse de provocation, que ce soit pour une scène de tour effondrée ou d'assiette léchée...

Après la coïncidence malheureuse de Superman, il fallait veiller au grain: un numéro spécial "Wide Screen" ("écran large") d'Authority annoncé de longue date comme plus spectaculaire que la série habituelle est alors repoussé aux calendes grecques à cause (entre autres) d'une histoire de Bryan Hitch (le dessinateur-ndlr) qu'on jugeait trop dévastatrice. On lui propose alors de la retoucher de manière à ce que l'action se passe... sur la Lune, lieu où personne ne se vexera des événements).
Depuis longtemps, DC avait annoncé une nouvelle formule d'*Authority* pour le début 2002. Non seulement la nouvelle formule est ajournée mais pour l'instant les fans devront se contenter de mini-séries ou de rares projets spéciaux.

D'autres séries de la même maison sont également touchées: un épisode de la série *JSA* (Justice Society of America), remontant à un an et demi avant la destruction du World Trade Center, qui devait ressortir dans un recueil de réimpressions, est alors décalé de plusieurs mois (et encore parlait-on à un moment de ne plus jamais le réimprimer)... Un avion s'y écrasait en effet. Le comble, dans l'histoire, c'est que l'épisode du crash d'avion de JSA avait été publié en hommage aux victimes du crash de l'avion de la TWA survenu quelques jours avant les J.O d'Atlanta en 1996. Il se trouve que parmi les victimes de ce crash-là, il y avait la sœur de Geoff Johns (le co-scénariste de JSA) et celui-ci lui avait dédié l'épisode.

Pour preuve de son patriotisme, dans l'urgence (en raison des délais d'imprimerie), DC publie dans toutes ses revues parues à l'automne 2001 un dessin faisant référence aux événements. L'éditeur reprend alors purement et simplement un dessin qui avait déjà servit par le passé : Superman, sur fond de drapeau américain, tenant sur son poing l'aigle symbole de la nation. Précédente date d'utilisation de cette image ? La Seconde Guerre Mondiale, au moment de l'entrée des USA dans le conflit. Une image qui a fait ses preuves et qui, même si elle est tout un programme en elle-même, ne risque pas de provoquer une nouvelle polémique...

Tandis que c'est le grand ménage chez DC, soucieux de ne pas reproduire l'effet des tours de Superman. Marvel, le concurrent, n'a pas les mêmes doutes. Pas d'annulation, pas d'excuse, pour le Punisher et ses collègues (et d'ailleurs avec toutes les raisons puisque ce ne sont que des coïncidences, mais il est intéressant de noter que DC est le seul à avoir été critiqué à ce sujet). À l'inverse, le World Trade Center fait l'objet de plusieurs gros projets. Le premier, paru fin 2001, et intitulé *Heroes*, est un numéro spécial dessiné par les plus grands illustrateurs de comics (avec au passage, une saisissante image de Mike Deodato, qui avait fait beaucoup de bruit sur Internet, représentant Captain America endeuillé devant les tours). Son objectif est simple : le bénéfice du livre va

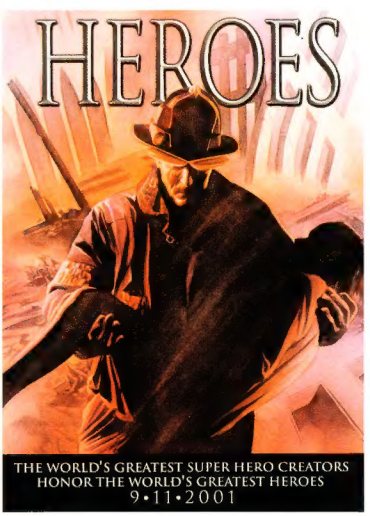
entièrement aux victimes et sauveteurs liés aux attentats de septembre. Mais pour enfoncer le clou, il est décidé d'affronter de face les événements dans les revues de Marvel. Au lieu d'annuler des épisodes, l'éditeur demande au contraire à J.M. Straczynski (le créateur et scénariste de la série TV *Babylon 5*), qui écrit depuis quelques mois déjà la série *Amazing Spider-Man*, de rédiger un numéro spécial (*#36*) dans lequel le héros va sur les ruines du World Trade Center, quelques instants après le crash. Tous les super-héros de l'éditeur y sont montrés en train d'aider les sauveteurs dans les décombres des deux tours, histoire de prouver leur statut de bons américains, de montrer qu'eux aussi y étaient. Même les plus terribles ennemis de Spider-Man, d'habitude dépeints comme des criminels endurcis, y sont montrés en pleurs devant la sauvagerie de l'attaque... Une scène que même une partie des fans américains ont trouvé un peu «trop», comme si Hannibal le Cannibale venait pleurer sur le sort des innocents... Mais cette légère critique qualitative n'a pas entamé le succès de l'épisode !

> "Devant la sauvagerie de l'attaque, même les vilains les plus endurcis de Marvel versent une larme --" Amazing Spider-Man#36

Commémorations multiples

Là où DC a essuyé les plâtres et s'est pris une volée de bois vert, Marvel semble alors avoir trouvé la panacée patriotique. Loué pour son action civique, Joe Quesada, le big boss Marvellien, est alors invité plusieurs fois sur les plateaux des journaux télévisés américains. Son interview est même reprise en France, au journal de 20 h de la deuxième chaîne... Marvel déclenche alors dans les mois suivants plusieurs projets liés à l'attentat du World Trade Center, dont les bénéfices iront, comme pour les BD précédentes, à des œuvres ou aux familles des victimes. Certains diront que l'éditeur souhaite continuer d'aider, sans relâche, le fond d'aide aux victimes. Les plus cyniques noteront que Marvel vient de découvrir qu'à chaque fois que paraît un de ces projets, elle s'offre un plan promo comme aucun éditeur de comics n'en a connu depuis des décennies.

Après *Heroes* vient donc, toujours chez Marvel, *A Moment of Silence* (un recueil de BD courtes contant les moments qui ont précédé le drame) puis l'annonce d'autres épisodes spéciaux (comme *Captain America vol.4 #1*, où le héros fait partie des sauveteurs). Marvel décide même de porter le deuil pendant un an complet : toutes ses publications porteront un



À GAUCHE :
"9-11 volume 2", le recueil d'histoires courtes publiée par DC en novembre 2001. La couverture, représentant un Superman baba devant le travail des "vrais héros" est signée par l'incontournable Alex Ross...

CI-CONTRE :
... Qui réalise aussi la couverture de "Heroes", sorti quelques semaines plus tôt sous la bannière Marvel Comics.

À GAUCHE : 10th Muse, de chez TidalWave Studios, endeuillée...

AU CENTRE : Midnight Nation#9, les tours jumelles sont sur la couvertures... mais pas à l'interieur. Un hommage qui ne s'assume pas ?

À DROITE : Jamais politiquement correct, toujours en marge du système, Brian Pulido et ses Chaos Comics n'hésitent pas à dessiner là où ça fait mal...

logo spécial représentant les tours et le drapeau américain. Les autres éditeurs, plus discrets, eux, n'ont que dans de rares cas adopté un sigle distinctif et encore pour quelques semaines (comme CrossGen, portant également sur ses revues le drapeau américain quelques temps). Si bien qu'à la longue les concurrents de Marvel ressentent assez mal cette OPA sur «l'après WTC»...
Du coup, Image, DC, Dark Horse et autres petits labels s'allient pour produire ensemble, de manière cohérente, deux volumes consacrés au 11 septembre, parus en janvier 2002. En clair tous les acteurs importants du monde des comics sont là, sauf Marvel laissé à la porte en raison du refroidissement de ses relations avec ses concurrents.

9-11, September 11th volume 1 et 2 sont cependant, politiquement, les deux revues les plus intéressantes parues sur le sujet. À commencer parce qu'elles sont beaucoup plus épaisses en pagination que *Heroes* ou *A Moment of Silence* et qu'elles laissent donc – au moins pour cette simple question de place – la parole à beaucoup plus d'auteurs, parole qu'ils n'utilisent pas forcément pour «parler d'une seule voix» mais au contraire pour aborder parfois des angles plus polémiques. *Heroes* ou *A Moment of Silence* reposaient beaucoup sur des images d'Epinal, jouant sur la fibre sensible avec des histoires sur les pompiers, les sauveteurs et leurs familles au moment même de la catastrophe. Dans *September 11th*, on retrouve en partie cette catégorie de récits mais aussi d'autres plus politiquement orientés. Ainsi sous la plume de Dwayne McDuffie et Denys Cowan, le héros Static Shock (celui du dessin animé Warner) remet en question l'utilité des frappes en Afghanistan - se demandant s'il est vraiment nécessaire de s'en prendre aussi à la famille ou aux voisins des Terroristes – avant de défendre un pauvre restaurateur d'origine arabe, attaqué par de jeunes «rednecks» fachos, décidé à se venger sur tout ce qui est musulman. Dans la même veine, il y a la courte histoire d'Alan Moore (*Watchmen, Tom Strong,etc.*) qui repose en partie sur la main d'une victime émergeant de décombres... mais dont on ne sait pas s'il s'agit de décombres américains, afghans, ou d'une autre nationalité. Et la parabole est loin d'être inutile, puisque Brian Pulido évoque, lui, le cas tristement réel de Balbir Singh Sodhi, un commerçant de culture hindoue abattu par des américains qui l'avaient pris à tort, à cause de son turban, pour un arabe (ce qui n'était, de toute façon, pas une raison !).

À l'inverse un segment signé Beau Smith et Val Semeiks fait froid dans le dos... Un hélicoptère plein de G.I. se pose sur les ruines du World Trade Center, aide les victimes (et jusque là rien de dérangeant) mais sur la dernière page, les G.I. s'en vont le visage plein de haine (et il y a toutes les raisons de croire que ce n'est pas du second degré) avec le commentaire : *«Il y a une seule façon de chasser les rats qui vous mordent puis se terrent dans leur trou. Vous envoyez des chiens de chasses dans ces trous. Et eux n'en sortiront pas tant que tous les rats ne seront pas morts. Nous sommes ces chiens de chasse... Nous sommes soldats.»*
On voit donc que les messages délivrés, par exemple, par le Static de Dwayne McDuffie et les G.I. de Beau Smith sont diamétralement opposés. Mais ils ont le mérite d'être des «instantanés» représentant les sentiments de diverses couches de la population américaine à l'instant «T», sur une gamme qui va de la compassion avec toutes les victimes (quelles qu'elles soient) à l'apologie de la vengeance sans garde-fou. Les dizaines d'histoires, qui sont autant de points de vue différents, appellent à la réflexion et au discours.
Moins complexe que *September 11th* ou *9-11: Emergency Relief* (un album de 128 pages, dans la même veine, sorti sous l'égide d'Alternative Press), il y a aussi quelques hommages ponctuels comme le *10th Muse#6*, qui représente l'héroïne (une déesse imaginaire de la justice) serrant dans ses bras le drapeau américain. Brian Pulido ne s'est pas contenté de sa participation à *September 11th* et a publié un numéro spécial, *Lady Death, Chastity, Bad Kitty : United»*, qui montre les trois principales héroïnes de la firme de Pulido, Chaos Comics, prises dans les événements, le jour des attentats. Pour le label de Pulido, c'est l'équivalent, toute proportion gardée, de ce qu'a été *Amazing Spider-Man#36* pour Marvel...
En attendant, *Adventures Of Superman #596* ainsi que, plus largement, toutes les BD représentant ne serait-ce que de loin le World Trade Center sont en train de devenir des objets de collections très recherchés aux

USA et sur Internet les côtes grimpent, même quand l'épisode a été publié des mois voire des années avant les attentats... *Justice League America vol.2 #56*, pourtant paru à l'automne 1991 devient du coup un «WTC comic» (parce que sur la couverture que l'un des héros, Martian Manhunter, est assis et regarde les tours jumelles) et voit sa cote augmenter pour cette seule raison.
C'est aussi fin 1991 que sortait *X-Force#3*, un épisode dans lequel des terroristes mutants font exploser le haut du World Trade Center, préfigurant la destruction du bâtiment du 10 ans plus tard. Inutile de dire que *X-Force#3* se vend plus cher depuis le vrai attentat ... Idem pour la double couverture de *Witchblade#50*, pourtant sorti quelques mois avant l'attentat mais qui, laisse apercevoir les tours, bien sûr, intactes. Sans remonter si loin dans le temps sortent, fin 2001, certains «ovnis» dont on a du mal à discerner réellement les intentions, comme *Midnight Nation#9*: sur la couverture les deux héros fixent de loin le World Trade Center, intact (alors qu'il n'apparaît pas dans l'histoire, bien qu'elle se déroule à New York). Avec comme seule explication un petit rédactionnel précisant «*Si le World Trade Center est sur notre couverture, c'est que les événements de cet épisode se passent avant sa destruction*».
Or, là, pour le coup, l'éditeur avait largement le temps de faire redessiner au moins en partie la couverture. Et ce comic-là, lui, ne reverse pas un centime au fond d'aide des victimes !

Business is Business...

Fini le temps des hommages désintéressés, voici les comics books qui vont traiter de l'affaire en profitant de la brèche ouverte par *Heroes* ou *Amazing Spider-Man*. Après avoir convaincu les lecteurs que c'est se comporter en «bon américain» que d'acheter les BD traitant de la tragédie, voici les hommages de la seconde vague, ceux qui, loin de profiter aux familles des victimes, servent à relancer des séries moribondes et à faire, disons-le, de l'argent !
Ce n'est sans doute pas un hasard si Marvel aura attendu début mai 2002, au surlendemain de la sortie du film *Spider-Man*, pour reverser, au beau milieu d'un match de football, comédien déguisé en Homme-Araignée à l'appui, les fonds récoltés avec *Heroes* et ses autres projets de bienfaisance, bouclant ainsi un plan promo qui n'est plus tout à fait désintéressé...
Captain America, super-héros patriotique s'il en est, devait, de longue date être relancé en grande fanfare chez Marvel début 2002 et cette nouvelle était connue avant même le 11 septembre 2001... Mais au moment de relancer la série, l'éditeur décide de décaler les scénarios d'un mois : en lieu et place de l'histoire qui devait être le nouveau numéro 1, le premier épisode finalement paru est entièrement consacré au rôle de Captain America lors des recherches dans les ruines du World Trade Center. L'épisode s'ouvre d'ailleurs de manière assez martiale (avec les terroristes armés de cutters prenant d'assaut un des avions) et Ben Laden et ses fidèles célébrant leur attentat... Captain America, personnifiant l'Amérique toute entière, se reproche ensuite, dans les ruines, d'avoir été pris par surprise... Un autre héros, Nick Fury, tente de le convaincre que la priorité est la riposte (c'est-à-dire les frappes de l'armée américaine en Afghanistan) mais le Captain préfère lui s'occuper des victimes et jurer, sur la fin de l'épisode, qu'il ne se laissera plus jamais surprendre... Vu l'essence même du personnage (en quelque sorte il est le drapeau américain vivant), il est normal qu'éditeur et scénariste aient jugé bon de montrer le

Un catalyseur pour les ventes ?

Les événements du 11 septembre auront été une double bénédiction pour l'industrie des comics aux USA. Primo, le médium, considéré par bon nombre de personnes comme "ringardisé" par l'internet et la télévision a retrouvé une partie de sa superbe en étant là où on ne l'attendait pas. Plus prompt que les éditorialistes à rendre hommage et à se porter volontaire pour soutenir la nation. Mieux placée qu'Hollywood, tant décrié pour avoir fourni des films catastrophes plus vrais que nature aux terroristes, l'industrie des comics est redevenue une "valeur refuge" pour tous ceux qui montrent du doigt le cinéma et la télévision. En termes de ventes, le marché, en pleine déconfiture depuis quatre ans a stoppé sa lente érosion et a même enregistré une embellie notable (+10% en moyenne sur une année). Très concrètement, Marvel Comics a récolté les fruits de sa campagne de promotion tout azimuts en plaçant huit à neuf de ses séries en tête des ventes. Bénéficiant du carton historique du film de Sam Raimi, les séries *Spider-Man* se sont envolées, rejoignant les X-Men au firmament.
Au registre des surprises, connectables aux événements du 11 septembre, on doit relever la mode du "revival" de certaines séries. L'Amérique meurtrie, en proie au repli, plébiscite le retour de séries des années 70-80 ou d'adaptation de dessins animés de cette même période. Et force est de constater que les ventes de ces titres donnent le vertige. Fin 2001, Image Comics pousse le lancement d'une nouvelle série de *G.I.Joe*. Après le 11 septembre, le succès est immédiat. Puis, Les *Transformers* (DreamWave Comics), qui avaient connu leur heure de gloire de 1983 à 1987 font un retour triomphant en écoulant plus de 250 000 exemplaires de leur premier numéro en mai 2002. Deux mois plus tard, c'est Top Cow (l'éditeur de *Witchblade*) qui crée la surprise avec l'adaptation du dessin animé japonais *La Bataille des Planètes* (sous l'œil bienveillant d'Alex Ross). Enfin, même DC, via Wildstorm cède à la mode en lançant au mois d'août une série reprenant l'univers des ThunderCats (éphémère série d'animation américaine devenue culte avec le temps).
Le marché a donc terminé sa mue. Les "kidultes" (de jeunes adultes un peu nostalgiques, voire attardés selon certains...) forment désormais la majorité du lectorat et les éditeurs ont accepté et digéré cela.
Cela suffira-t-il pour pérenniser l'industrie ?
Réponse en 2003.

La scène d'ouverture de Cable#104 (Marvel)... en réalité l'ouverture des infos.

héros dans ce contexte. Néanmoins, certains ont été dérangés par le fait que la fin de l'histoire montre le héros aux prises avec une autre menace terroriste, ce qui fait le lien avec le deuxième épisode de la série (qui était initialement le premier écrit par le scénariste, avant qu'on ne rajoute devant celui du World Trade Center). Du coup, la tragédie du 11 septembre passe de l'état d'hommage à celui de prologue, de faire-valoir pour les épisodes suivants.

Bien sûr, il n'est pas évident d'observer objectivement le contrecoup d'un fait aussi marquant que les attentats de New York. Ce qui va sembler de mauvais goût pour l'un sera du patriotisme pour l'autre et vice-versa. Mais *Captain America#1* marque en quelque sorte la ligne de séparation entre les deux. S'il y avait bien un héros de Marvel qui devait agir en la matière, quoi qu'on pense, ensuite, de l'exécution de l'histoire, c'était bien lui. Son intervention est donc quasiment normale, sous cet angle. *Cable*, autre série de Marvel, ne peut pas en dire autant puisque les scénarios n'ont d'habitude rien à voir avec le patriotisme... Pourtant ça n'empêche pas deux épisodes de la série de ce mutant futuriste d'aborder le sujet. Dans *Cable#98*, paru courant novembre 2001, il y a d'abord un éditorial signé de Igor Kordey, le dessinateur de la BD, qui détaille comment Joe Quesada s'est inquiété d'une scène de l'épisode (dessinée avant les événements), où une jeep s'élance d'un immeuble, semble voler dans les airs avant de s'écraser sur le bâtiment voisin. Quesada avait visiblement peur que le lecteur fasse un rapprochement entre le crash de la jeep et celui des avions. Finalement, après que la scène soit parue non censurée, le raisonnement de Kordey est que s'autocensurer «ne changerait pas le fait que ces choses arrivent». Et alors qu'on pourrait s'attendre à ce que l'auteur argumente ce choix, le reste de l'éditorial est constitué d'un mélange d'anecdotes sur la vie parfois pas facile de Kordey pendant la guerre en Croatie (d'où il est originaire) mais surtout sur la précognition.
Kordey lie toutes les images produites avant les attentats de New York à une forme de connaissance subconsciente de l'avenir qu'auraient eu bien des personnes.
Un raisonnement assez bizarre et teinté d'un mysticisme qu'on excusera par le fait qu'il a sans doute été écrit peu de temps après la tragédie et que l'émotion l'a sans doute emporté sur la logique... Cable revient sur les événements du World Trade Center six mois plus tard (*Cable#104*) et cette fois tout à fait gratuitement : l'épisode s'ouvre sur une vision, en pleine page, des deux tours en flammes. En tournant la page, on découvre que la scène était regardée à la TV par une personne, tué une page plus loin, et qu'elle n'a strictement aucun rapport avec l'histoire. C'est un élément racoleur rajouté pour «faire tendance», cette fois-ci sans la moindre explication...

Dans la même logique, mais cette fois-ci avec un système commercial encore plus présent, le même Marvel a lancé à l'été 2002 *The Call of Duty* (l'Appel du Devoir en VF), un faisceau de mini-séries donnant lieu, à la rentrée, à une série mensuelle. *Call of Duty* repose sur les professions mises en vedette lors du 11 septembre 2001, c'est-à-dire les policiers, pompiers et sauveteurs de tout bois.
Pour l'idée initiale, il serait sans doute malvenu de taxer Joe Quesada d'opportunisme dans la mesure où il fut le premier à créer un super-héros pompier, Ash, dans les années 90, quand le faire ne supposait encore aucun arrivisme. Et que, détail croustillant, le père même de Quesada était lui-même pompier !
Call of Duty répond donc à une envie que l'éditeur en chef avait fait connaître de longue date. C'est bien sur le dispositif du lancement que Marvel trahit son calcul : entre le printemps et l'automne 2002, 3 mini-séries *Call of Duty* auront paru, menant donc à la série mensuelle prévue. Jamais Marvel n'a sorti autant de « produits dérivés » (que sont les mini-séries) sur une série mensuelle qui n'existait pas à l'avance. Non seulement ça, mais l'éditeur, avant même la parution du premier projet *Call of Duty* annonçait avoir bouclé à l'avance un «deal» avec un producteur de jeu vidéo pour démarrer le merchandising autour de cette série que personne n'avait donc encore vue... Autant dire qu'après les événements de 2001, tablant sur le fait que les pompiers font vendre, tout le monde veut sa part du gâteau...

Reconnaissons cependant, avant de taxer les comics de vénalité, que c'est une brèche dans laquelle tout l'entertainment américain s'est précipitée ... Au même moment, à Hollywood, se préparent un monceau de films sur les attentats. Les comics, eux, auraient donc été bien bêtes de ne pas donner au public ce qu'il demandait : des BD traitant, elles aussi, des événements...
Mais le paradoxe est très américain. Un temps, l'opinion voudrait que DC, penaud, retire de la vente des BD pourtant imprimées bien avant les événements et qui ne sont pourtant pas le fruit d'une provocation ou d'une récupération volontaire... Pour qu'au final, Marvel, qui aura pensé, réalisé et vendu ses *Amazing Spider-Man#36, Captain America#1, Cable#104* ou *Call of Duty* bien après, en toute connaissance de cause, passe, lui (et de manière sans doute justifiée), pour un noble faiseur d'hommages ! Alors même que dans d'autres cas, Marvel place tout à fait volontairement le World Trade Center sur le devant de ses revues, pour des «hommages» dont le bénéfice n'a plus rien d'altruiste. Superman et DC, dans l'histoire, auront été les dindons de la farce...

In fine, c'est peut-être ce même Superman qui donne la meilleure définition du rôle du personnage de comic-books face aux événements internationaux, dans la première histoire de *September 11th volume 2* (par Steven Seagle Et Duncan Rouleau). On y voit le héros dans le ciel, en train de penser *«Je peux défier les lois de la gravité... Je peux respirer dans le vide de l'espace...»*. Puis on s'aperçoit que Superman était dans une BD lue par un enfant, qu'un pompier tire des ruines désormais célèbres. Le commentaire du super-héros continue : *«Mais la seule chose que je ne peux pas faire, c'est me libérer des pages de fiction où je vis, devenir réel en temps de crise et redresser les torts d'un monde injuste»*. Une conclusion en forme d'aveu de la part de l'industrie toute entière...

ALORS, TU SAIS CE QUE ÇA VEUT DIRE--
MAINTENANT C'EST LA GUERRE !
WHAMMO!!

TWEET TWEET TWEET

JE DEVRAIS TE...
PNC PNG PNC
TOSCHH!

NOUS INTERROMPONS NOS PROGRAMMES --
TOSONNI
-- PLACE AU DIRECT --
MAMAN...
LIVE
TOSONNI

"NE COUPEZ PAS, SVP..." - Jeph Loeb • J.Scott Campbell • Hi-Fi Colors

Originally published in "911: Artists Respond" from Dark Horse Comics

Depuis deux ans, il est rédacteur en chef de Marvel, autant dire "chef du monde" dans l'univers des comics. Relaunchs, nouvelles séries, embauches exclusives, promo de Spider-Man et coups de théâtre divers, c'est bien simple, il est partout ! Entretien avec l'un des ténors de ce milieu...

a cup of Joe*

*une tasse de "kawa" en américain populaire...

Comic Box : Dans quelle mesure le 11 septembre 2001 a t-il eu un impact, selon vous, sur les comic-books ?
Joe Quesada : Pour Marvel, c'est triste à dire, mais c'est ce qui nous a mis sous les feux de l'actualité. Nous avons fait plusieurs éditions au profit des victimes et à cause de ça, nous avons eu une couverture nationale et internationale dans la presse beaucoup plus importante que d'habitude. C'est dommage qu'il ait fallu un événement pareil pour qu'on s'intéresse à nous, mais ce qui est positif c'est que des gens qui n'avaient jamais lu de comics de leur vie se sont rendus compte que c'était un medium valable et intéressant.

C.B. : The Call of Duty, la nouvelle série sur les pompiers, fait l'objet d'un lancement sans précédent, avec trois mini-séries menant au mensuel. Et la signature d'accords avec des partenaires multimédias avant même la parution de la première page. Pourquoi toutes les séries Marvel ne font elle pas l'objet d'une promotion pareille ?
J.Q. : Nous faisons toujours le maximum pour promouvoir nos séries, surtout les nouvelles. Mais là, pour une fois, ça intéresse les news ici. Nous savons que cette série a un bon potentiel, mais nous devons mettre toutes les chances de notre côté, parce que malheureusement, aux USA, et peut-être que vous n'avez pas le même problème, mais si ce n'est pas un titre de super-héros, ça n'a pas beaucoup de chance de survivre. Là, ce qui est différent, c'est que quelque part, les gens ont déjà vécu les histoires qui sont racontées dans la série. Ils se sentent plus concernés.

C.B. : Vous êtes confiant, alors ?
J.Q. : Oui. Mais je garde à l'esprit que ce n'est pas quelque chose auquel les Américains sont habitués. Les séries qui vendent le mieux ici sont toujours celles de super-héros. On va essayer de changer ça, de prouver à notre lectorat qu'on peut faire différent et mieux.

C.B. : Aujourd'hui Captain America fait l'objet de plus de projets de mini-séries, séries et spéciaux que depuis la seconde guerre mondiale. Est-ce que c'est le signe d'une demande des lecteurs ou est-ce qu'il y a un élan patriotique chez Marvel dont Cap serait le reflet ?

véritablement mon voisin ? C'est ça qui intéresse les gens, parce que c'est leur vie quotidienne. Les peurs ont changé. Quand Marvel a été crée, les gens craignaient par-dessus tous la bombe atomique, et ceux qui voulaient devenir maîtres du monde. Aujourd'hui, ils ont beaucoup plus peur de ceux qui se battent pour un bout de terre, et sont prêts à mourir pour ça. Je pense qu'aujourd'hui Captain America reflète cela.

C.B. : Dans la nouvelle formule de Captain America, son ennemi est un terroriste musulman...

J.Q. : Nous n'avons jamais dit qu'il était musulman... Mais je ne peux pas vous en dire plus, je ne veux pas dévoiler l'histoire...

C.B. : On ne risque pas de voir une vague de "méchants musulmans" dans les comics, alors ?

J.Q. : Non. Nous n'allons pas prêcher la haine. Les personnages cités, même dans Captain America sont tous des Américains, nous ne faisons pas de différences, je veux que ce soit clair. Le terrorisme peut prendre des formes multiples, il ne faut pas faire de généralités.

C.B. : Dans le numéro spécial de Captain America, Red, White and Blue qui sort à la date-anniversaire de l'attentat du 11 septembre, il y a une bd comique qui met en scène le Red Skull, l'ennemi nazi de Captain America. On le voit ridiculiser les Français et ironiser sur "la dernière fois où il a détruit" Paris, et. Ca vous ferait plaisir à notre place...

J.Q. : Dans le monde de l'édition, c'est presqu' impossible de n'offenser personne (rires) Alors à Marvel, on ne vit pas dans la peur de vexer tel ou tel, on fait attention, mais souvent ça arrive quand même ! De toute façon, certains sont capables de s'offenser du fait que le personnage soit bleu ! Mais nous n'avions pas l'intention de vexer les Français, je m'excuse.

C.B. : Pour continuer avec les rapports à l'étranger... On sait que Marvel arrête une série quand elle vend en dessous d'un certain seuil sur le marché américain. Mais quel est l'impact des ventes à l'étranger ? Lobo par exemple était un succès phénoménal en Allemagne mais pas ailleurs, et DC a continuer de le publier pour cela...

J.Q. : C'est plus facile pour DC parce qu'ils ont de bons contrats de licence à l'international. Malheureusement pour nous, tous nos contrats internationaux ne sont pas vraiment à notre avantage. Il se peut même qu'un personnage cartonne dans un pays et que nous ne soyons pas au courant ! C'est une des casseroles de la banqueroute. Quand vous risquez de déposer le bilan, vous signez des contrats un peu partout pour faire rentrer de l'argent frais tout de suite. Mais sur le long terme, ces contrats ne sont pas forcément bons pour vous... C'est une question de temps. Chaque année qui passe on se débarasse d'un de ces boulets... Pour l'instant, pour être honnête, le seul marché que nous connaissons assez bien c'est l'Angleterre. Mais ça va changer...

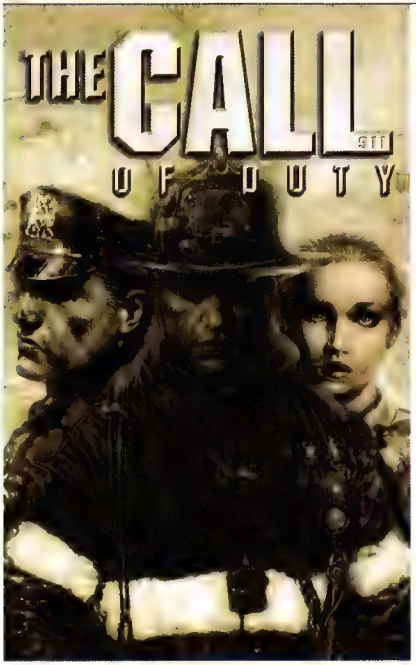
C.B. : Vous mettez souvent en boîte votre concurrent DC comics dans vos interviews mais finalement vous parlez assez peu d'Image. Quel est votre avis sur ce label ?

J.Q. : Je ne critique pas la politique d'Image parce que leur système est totalement différent du mien. La raison pour laquelle je critique DC c'est qu'ils auraient les moyens de faire d'énormes choses pour les comics en général, ici et ailleurs, et qu'ils s'y refusent. Notre industrie est dans un sale état, tout le monde le sait, et cet état de fait me dérange profondément. Beaucoup plus en tant qu'artiste d'ailleurs qu'en tant que rédacteur en chef de Marvel. Ils appartiennent au groupe Time Warner ! Ils auraient la possibilité de faire connaître les comics à travers les magazines du groupe ou ses chaînes de télé : ils s'y refusent !

C.B. : Peut-être que Warner se moque de faire de la pub à ce medium ?

J.Q. : Peut-être... Mais peut-être aussi que personne n'a pris la peine de les convaincre du contraire... Un jour, je vais redevenir free-lance, ou je vais retourner à ma table à dessin, et je veux que le monde des comics soit en meilleur état qu'aujourd'hui. Peut-être que vous ne réalisez pas vraiment parce qu'en France, comme au Japon, vous avez compris l'impact et la beauté de la bande dessinée. Vous respectez les artistes. Ici ce n'est pas le cas. Je suis un passionné de comics, et je pense que les grands artistes, je prends par exemple Alan Moore, devraient être aussi connus et aussi respectés que les réalisateurs de cinéma comme Steven Spielberg ! Il n'y a pas de raison ! J'aimerais avoir autant de contacts dans mon agenda que Paul Levitz

. Q. : A vrai dire, on a décidé de relancer Captain America parce que je n'aimais la direction que le personnage prenait, depuis de quelques années d'ailleurs. Pour moi il est plus un symbole qu'un homme à super-pouvoirs. Là encore il s'agit de revenir à plus de simplicité. Je ne pense pas qu'aujourd'hui, des personnages comme Kull le conquérant puisse toucher les lecteurs, ou leur faire ressentir la peur, le combat etc. Dans l'Amérique et dans le monde d'aujourd'hui je crois qu'on est plus concerné par celui qui est assis à côté de nous dans le bus. A t-il une bombe dans sa mallette? Prépare-t-il une arme chimique ? Qui est



"Call of Duty" par David Finch. Une série qui connait un succès mitigé en raison de la méfiance des comic-shops envers des titres non-super-héroïques...

par exemple, mais ça n'est pas le cas ! DC aurait les moyens de faire bouger les choses, mais les gens qui y travaillent s'en moquent, ils sont négligents, ça leur convient d'être une petite filiale tranquille qui ne fait pas de bruit. Ca m'agace ! Mais ce n'est un secret pour personne, certaines personnes à DC même pensent la même chose que moi !

C.B. : A votre arrivée à la tête de Marvel, vous parliez de créer une branche de titres "creator owned". Aujourd'hui cette branche n'existe pas et vos principaux auteurs publient leur titres personnels chez DC et Image. Vous pourriez avoir des titres comme Powers par exemple !

J.Q. : J'adorerais avoir Powers ! Mais Brian [Bendis] l'a proposé à Image au début, et maintenant qu'elle est connue, je ne vais pas aller leur piquer la série. S'il n'est pas content de ses relations avec eux et qu'il vient vers moi, alors là ce sera un plaisir. Mais on ne changera pas le système. On le passerait chez Max si le langage reste aussi cru qu'aujourd'hui, ou carrément chez Marvel s'il change un peu le ton.

C.B. : Marvel a désormais sa propre méthode de classification pour les différents âges de lecture, mais on a du mal à s'y retrouver. Comment expliquez vous que les titres "Ultimate", parfois violents, et assez crus au niveau langage, soient classés pour "tous les âges" alors que les titres "historiques" de Marvel (comme Fantastic Four) soient classés "PG" (pour tous) ?

J.Q. : Il y a eu quelques problèmes avec les Ultimate... Quand on change le plan de vol, au beau milieu du ciel, ça ne peut pas se passer sans casse à l'intérieur l'avion... Mais regardez tout ce qu'on a fait ! Ca fait deux ans à peine que je suis là ! C'est vrai qu'il y a eu quelques mots un peu forts, c'est regrettable. Mais par la suite, on a arrangé ça dans les TPB (les recueils-ndlr).

> "Que le lecteur soit content ou furieux après Marvel, à la limite, ça m'est égal, mais je veux qu'il ressente quelque chose."

C.B. : Un certain nombre de séries Marvel vont devenir bimensuelles... Il y aura donc désormais deux épisodes d'Amazing Spider-Man par mois, et idem pour les principales séries. Est-ce que cela ne risque pas d'ennuyer les lecteurs dont le budget n'est pas extensible, et de nuire aux ventes de séries moins plébiscitées comme Thunderbolts, Avengers etc.

J.Q. : Non, je ne crois pas, au contraire. D'abord, on ne va pas le faire avec toutes les séries. En plus, ce ne sera pas 24 numéros par an, mais entre 15 et 18. Après, c'est une question d'opinion... Il y a un certain nombre de bouquins que les lecteurs ont envie d'avoir. *Amazing Spider-man*, ou *New X-Men* par exemple. Et tant que la qualité est au rendez-vous, que l'équipe créative n'a pas changé. Qu'on a des gens comme Straczynski ou Morrison, il n'y a pas de raison que le lecteur change d'avis. Chaque fois que j'ai entendu des gens se plaindre du prix des comics, c'était à propos de mauvais bouquins ! Quand je lis un truc d'Alan Moore ou de Kevin Smith, je me fous du prix. C'est un loisir satisfaisant pour moi et si j'avais dû payer plus encore pour la même chose, je l'aurais fait. Et je crois que les lecteurs sont comme moi...

C.B. : Peut-être... Ou alors, ils arrêtent telle ou telle série pour pouvoir se payer ces épisodes supplémentaires...

J.Q. : Prenons l'autre versant de la montagne... Imaginons que Straczynski vienne me voir et me dise, "Ca y est, j'ai fini mes 12 numéros de *Spider-Man*. J'ai encore un peu de temps, je voudrais relancer *Cloak and Dagger* (*La Cape & l'Epée* en VF)". Je lui dis Ok, il en fait six, et ce sont les meilleurs épisodes de *Cloak and Dagger* qu'on ait vus chez Marvel. Les ventes sont doublées par rapport à d'habitude. Mais tout est relatif, parce que *Cloak and Dagger* a de toute façon un public limité. Qui n'atteindra pas la moitié du public de *Spider-Man*... Alors que si Straczynski met ce même temps et cette même énergie à faire six épisodes de plus de *Spider-Man*, tout le monde est gagnant. Les fans de Spidey. Les comic-shops. Parce que là où ils auraient vendu 10 *Cloak and Dagger* ils vendront 20 *Spider-Man*. (Soyons honnêtes, ils s'en foutent de *Cloak and Dagger*, ils veulent juste gagner plus d'argent !) Et Marvel, bien sûr. Tout le monde est content ! A part peut-être ceux qui aiment *Cloak and Dagger*, mais c'est la loi de la majorité... (rires)

C.B. : Vous ne croyez pas qu'ils arrêtent des séries pour en acheter d'autres, alors ?

J.Q. : Si. Mais je ne crois pas que ce soit entre *Spider-Man* et *Thunderbolts*. Je crois que c'est en *Spider-Man* et *Superman*. Ou entre *Thunderbolts* et *Legends [of the Dark Knight]*. Et mon boulot, c'est de faire que

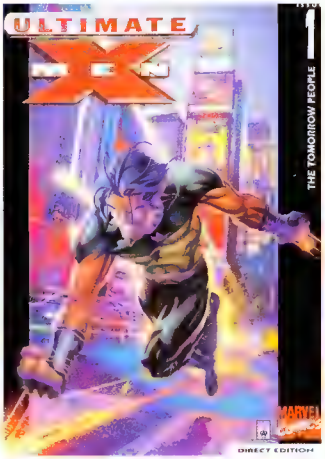
Thunderbolts soit meilleur que n'importe quelle série DC que le lecteur en question pourrait vouloir acheter. Quand on a un budget limité, on laisse tomber ce qu'on aime le moins. Au final, si les séries Marvel sont meilleures, c'est celles-là qu'il achètera. Si *Superman* est meilleur, c'est ça qu'il achètera. C'est pour ça qu'on ne le fait qu'avec certaines séries. On a arrêté les annuels aussi. Si on veut faire un treizième numéro, on le fait, c'est tout.

C.B. : Malgré le succès du film, Blade reste un second couteau des comics... Comment expliquez-vous que le personnage soit si populaire au cinéma mais n'ait jamais été capable de vivre longtemps en BD ?
J.Q. : Le facteur X ! (rires) Certaines choses fonctionnent mieux dans un medium et pas dans un autre ! Men in Black c'est pareil ! On avait cette discussion en Angleterre avec Peter Milligan sur les genres de comics. Et on se disait que l'horreur est vraiment le genre le plus difficile à rendre en comics. Parce que vous ne contrôlez pas le temps du lecteur. Dans un film d'horreur, [illegible] Dans un comics, vous ne savez pas à quelle vitesse le lecteur tourne les pages, et ça change tout ! L'un dans l'autre, Blade est un héros du genre horreur, ça peut expliquer sa difficulté à rendre aussi bien en comics qu'au cinéma.

C.B. Qu'en est-il des rumeurs sur le rachat de Marvel par Sony ?
J.Q. : Je les ai entendues, comme tout le monde, mais ce ne sont que des rumeurs ! Rien à dire. Si un jour on doit sauter le pas et intégrer un grand groupe, pourquoi pas, mais ce n'est pas d'actualité. Depuis que je suis là j'entends tout et n'importe quoi...

C.B. : Ultimate Spider-Man a commencé presque deux ans avant la sortie du film et vous annoncez de nouvelles séries basées sur Spider-Man pour la fin 2002/ début 2003 écrites par Kevin Smith ou JMS. Pourquoi aucune nouvelle série n'a été lancée au moment du film, pour que de nouveaux lecteurs puissent "monter dans le train" plus facilement ?
J.Q. : Ils peuvent monter dans le train dès maintenant. Les similarités entre les histoires, les personnages, les costumes de la BD et ceux du film sont telles qu'on a pensé qu'on n'avait pas besoin d'une nouvelle série pour convaincre de nouveaux lecteurs.

C.B. : Les titres Marvel Knights, comme Daredevil, longtemps classés dans les meilleurs ventes sont aujourd'hui redescendus. Est-ce que les titres Ultimate ne les ont pas un peu éclipsés ?
J.Q. : C'est vrai que les ventes sont un peu descendues, mais ça n'a rien à voir avec la qualité. C'est comme ça ! Par exemple, même si le film de Daredevil est encore plus réussi que celui de Spider-Man, (ce que je crois, avec les éléments que j'ai pour l'instant), il ne rapportera pas autant d'argent. C''est la loi de la nature ! Pour moi, Alex Maleev qui dessine *Daredevil* en ce moment est un artiste fantastique. De la trempe d'un Bill Sienkiewicz, et dans le même genre que lui, en avance sur



son temps. Je pense sincèrement que dans 10 ans, les gens regarderont ses épisodes de Daredevil en disant, *«Wouah ! Mais on n'avait pas fait attention !»* De la même façon qu'ils disaient en regardant les dessins de Bill : *«Hum c'est bizarre !»* Et que maintenant ils disent, *«Ah oui ! J'ai compris»*. C'est une question de temps !

C.B. : Pendant l'été 2002, la moitié des titres liés aux X-Men ont changé de créateurs ou de direction. Après une précédente "Révolution" à l'été 2001 et une autre en 2000 ! Pourquoi cette partie des titres Marvel n'arrive pas à se stabiliser ?
J.Q. : Rien à dire. C'est le choix du public ! On fait des expériences, mais c'est lui qui décide. Parfois ça marche, parfois non, c'est ainsi !

C.B : Les Transformers, Gi-Joe, etc... Les projets basés sur la nostalgie des jouets des années 70 et 80 font actuellement un tabac. Pourquoi Marvel reste-t'il en dehors de cette mouvance ? Verra-t-on un jour un projet lié aux Micronauts ou à Rom ?
J.Q. : Non. Les projets basés sur la nostalgie ne m'intéressent pas, car par définition, ils sont limités dans le temps. L'horloge a déjà commencé à tourner, et dans un an, plus personne ne s'y intéressera ! Ce qui m'intéresse beaucoup plus c'est l'éventualité de créer LE héros du XXIème siècle, le nouveau Spider-Man, ça c'est plus motivant !

C.B. : Et les trois titres de la collection U-decide (2 nouvelles séries et le relaunch de Captain Marvel qui ont fait l'objet d'un pari entre Joe Quesada, Peter David et Bill Jemas. Le principe est de faire les comptes au bout de 6 numéros et d'arrêter là ou les séries qui marchent le moins bien), c'est juste pour créer l'événement ou parce que ça vous amuse ?
J.Q. : Dans ce métier, il y a trois ingrédients principaux : le fait de distraire les gens, celui de gagner de l'argent et celui de s'amuser. Si on arrête de s'amuser, ce n'est pas la peine de continuer. Je fais du marketing, certes, mais avec passion. Que le lecteur soit content ou furieux après Marvel, à la limite ça m'est égal, mais je veux qu'il ressente quelque chose !

C.B. : Ce qui explique que vous soyez prêt à faire les annonces les plus tonitruantes pour occuper le terrain. Marvel a t-il encore besoin de ça ?
J.Q. : Encore une fois, ce n'est pas Marvel qui me préoccupe. Ce sont les comics en général. Je suis LE promoteur des comics. Et oui, ils ont encore besoin qu'on suscite l'intérêt des gens. Si vous m'écoutez parler dans les médias nationaux quand j'en ai l'occasion, je ne critique jamais personne, je salue mes concurrents de Crossgen, d'Image etc. Je suis là pour répéter inlassablement à quel point les comics sont une forme de distraction valable et intelligente. Et peut-être que comme ça, quand ma fille sera en âge d'en lire, elle aura encore le choix entre de bonnes séries, qui n'auront pas disparues !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

L'esprit pionnier

PAR XAVIER FOURNIER

Le king des Comics, c'est Jack Kirby. L'affaire est entendue. Malheureusement, cet immense créateur qui a produit des années 30 jusqu'à sa mort, au début des années 90, est souvent l'arbre qui cache la forêt. Stan Lee, dans son rôle d'éditeur/scénariste de sa propre promo est lui aussi arrivé être très connu... Mais ils n'ont pas tout créé à deux. Portraits choisis (et non-exhaustifs) de quelques pionniers qui ont, selon les cas, inventé un ton ou un élément déterminant...

GARDNER FOX

LE PRODUCTIF

Né en 1911, le futur scénariste Gardner Fox sera bien plus éduqué que la plupart de ses collègues de l'époque, qui venaient, d'horizons modestes. Lui, commencera par une carrière de juriste au barreau de New York. Mais les affaires ne sont guères florissantes et il saute sur l'occasion, en 1937, quand on lui propose d'écrire pour DC. Si on devait résumer Fox, ce serait «l'Age d'Or de DC» à lui seul. Il n'a pas inventé Batman, Superman ou Wonder Woman mais on a parfois l'impression qu'il a inventé tout le reste.
D'abord second scénariste de Batman aux côtés de Bill Finger, il a quelques idées déterminantes. Le Batarang ou encore quelques bat-gadgets célèbres de l'Homme-Chauve-Souris, c'est du Fox ! Le tout premier Sandman, le Starman originel ou encore Doctor Fate, c'est encore lui ! Dans *Flash Comics #1*, DC commence même à officialiser son statut d'auteur majeur de la firme en lui laissant créer encore plus de héros. Flash et Hawkman sont, eux aussi, ses créations. Quand l'éditeur décide de créer le tout premier super-groupe, la Justice Society, on se tourne alors vers l'homme qui connaît le mieux la plupart des héros recrutés pour l'occasion. Et voilà Gardner Fox co-créateur de la Justice Society of America (JSA). A la fin des années 50, Fox était toujours employé de DC et on se tourna vers lui pour réinventer des versions modernes des anciens héros. En particulier puisqu'il avait été à la base de la JSA, on lui laissa créer la Justice League of America, qui incorporait cette fois Batman et Superman. Fox sera aussi sollicité pour créer le Hawkman de l'âge d'argent ainsi qu'un nouvel Atom.

A bien des égards, Gardner Fox fut un peu le Stan Lee de DC dans les années 40 à 60. Régulier, il arriva à créer une partie importante des principaux héros de cette ère.
Malheureusement, la fin des années 60 le verrait recevoir bien peu de remerciement pour son action : en 1968, Fox et d'autres auteurs de DC qui étaient là depuis une vingtaine d'années, se liguèrent, déclenchant une sorte de grève pour obtenir que cet éditeur leur propose une assurance de couverture sociale et un plan-retraite, chose que leurs contrats ne leur assurait pas jusqu'ici. Non seulement DC ne céda pas mais l'éditeur, à ce moment-là, décida que les auteurs concernés avaient des styles «trop vieillots» et s'en sépara sans ménagement. A la différence de certains de ses compagnons d'infortune (qui eux finirent dans la misère sans jamais toucher de pourcentage sur les héros qu'ils avaient créé pour DC), Fox n'avait cependant pas mis tous ses œufs dans le même panier et avait continué d'écrire. En dehors des comic-books, il signa donc ainsi une centaine de nouvelles et de romans ce qui lui permit de vivre de sa plume, quand bien même c'était désormais en dehors de la BD.
Gardner Fox est mort en 1986.

TARPE MILLS

LA FÉMININE

Tarpe Mills s'appelait en fait June Mills et fait partie des toutes premières femmes à avoir œuvré dans les comics. En fait c'est cette distinction qui lui changer son nom car elle pensait que les ecteurs accorderaient moins de crédit à une femme. D'où «Tarpe», un prénom ambigu qui était en fait le nom de jeune fille de sa mère... Dès 1939, elle contribue aux aventures de «Daredevil Barry Finn» et d'un des Cat-Man de cette époque, un premier héros félin qui l'inspirera sans doute pour la suite... En 1941, Mills est responsable de la création de Miss Fury (d'abord appelée Black Fury), une des premières super-héroïnes et qui restera un best-seller jusque dans es années 50 tout en étant l'inspiration majeure de personnages comme Catwoman. Miss Fury, qui est le premier personnage à avoir été dessiné, conçu et écrit par une femme, était avant tout un daily-strip, paraissant dans les journaux et pas dans les comics. Mais en 1942, Timely Comics, l'ancêtre du présent Marvel, lui proposera de publier la série sous forme de comic-book. Pour donner une idée de la popularité du personnage et de l'auteur, ces comics, qui n'était que des réimpressions des segments parus dans les journaux, se vendaient à plus d'un million d'exemplaire à chaque nouvelle parution..

Le fait que physiquement Mills ressemblait beaucoup à son héroïne et son refus initial de révéler qu'elle était une femme a fait naître des spéculations (qui ne sont que des hypothèses) sur la sexualité de l'auteur, d'autant plus que Miss Fury, son alter-ego de papier, vivait des aventures empreintes de sadisme et d'homosexualité (la confusion entre la créatrice et sa création vient aussi de quelques séances photos que fit l'auteur avec un costume très proche de celui de Miss Fury). Parfois, d'ailleurs, ses dessins étaient jugés trop torrides et certains jour-

naux décidaient du jour au lendemain de cesser de publier la série. Celle-ci s'arrêta en 1951. Tarpe Mills n'arrêta cependant pas de dessiner. Dans les années 70 on revit ses dessins dans Our Love Story, un titre «sentimental» de Marvel, qui pensait sans doute qu'une femme était plus adéquate sur ce genre de série... Retirée de l'édition, Tarpe Mills est décédée en 1988. Une graphic novel que l'auteur avait commencé sur son personnage fétiche reste inachevée et non-publiée.

STEVE DITKO

LE POLITIQUE

Ditko naît en 1927. A l'âge de 26 ans, il s'installe à New York pour y suivre des cours de dessins. Parmi ses professeurs, Jerry Robinson, l'un des principaux dessinateurs «historiques» de Batman. En 1953, Ditko est alors prêt à se lancer dans les comics mais eux ne sont pas prêts pour lui et il est refusé un peu partout. Ne lui restent que les comics d'horreurs, comme *Fantastic Fears #5*, où il publie sa première histoire. Il finira par plus où moins s'attacher à l'éditeur Charlton mais la carrière de Ditko ne décole guère qu'en 1956, date à laquelle il commence à travailler pour Atlas (en fait Marvel Comics, qui opérait sous ce nom à l'époque). Après qu'Atlas eut connu des hauts et des bas, Ditko, Jack Kirby et Stan Lee vont se mettre à produire à trois un flôt continu d'histoires de monstres, qui étaient la marque de fabrique d'Atlas à l'époque. En 1960, en parallèle, il créé pour Charlton le Captain Atom, son premier super-héros. Inventé en pleine guerre froide, ce héros luttera contre une horde de saboteurs communistes avec une évidente prise de position politique qui n'est que la première de Ditko. En 1962, Atlas, devenu Marvel, qui s'est lancé à son tour dans les super-héros depuis quelques mois lui propose de dessiner Spider-Man, pour lequel Jack Kirby a déjà fait quelques croquis. Ditko se lance alors dans son œuvre la plus connue, prenant plaisir à dépeindre les côtés sociaux des aventures de Peter Parker, que ce soit dans les scènes de collège ou dans la représentation des bas-fonds hauts en couleurs.

Ditko finit par écrire de plus en plus d'éléments tandis que Lee, accaparé par son rôle d'éditeur, s'en éloigne progressivement. Très attaché au concept d'homme de la rue, Ditko tiens à ce que l'ennemi majeur de Spider-Man, le Bouffon Vert, soit en vérité un quasi-inconnu. Lee, décide, lui, que le Bouffon est Norman Osborn. Ditko se fâche et claque la porte. Entre-temps, bien sûr, il a co-inventé Doctor Strange avec Stan Lee et là ce n'est pas le côté social qui l'emporte mais ses étranges univers oniriques, en partie inspirés par Dali. Mais Ditko finira par tout plaquer et retourner vers son autre auteur de prédilection : Charlton. Là, il réinvente le Captain Atom et créé en quelque sorte sa version de Spider-Man : le second Blue Beetle, un insecte acrobate qui lui permettra quelques nouvelles prises de position. Le plus politique étant encore The Question, un héros au visage invisible qui reprend l'idée de l'homme de la rue, du non-super-ego que défend Ditko. Sur la fin

EN HAUT : Police Comics mettant en vedette un des actuels membres de la JLA, Plastic Man (1941). Un comic soutenu par son créateur, Jack Cole.

CI-DESSUS : Le second Blue Beetle. Un personnage très populaire dans les années 50-60, à mettre au crédit de Steve Ditko.

des années 60, le scénariste/dessinateur arrive chez DC avec des idées toujours très politisées : par exemple *Hawk and Dove*, sur des frères dont l'un est réactionnaire et ne solutionne les problèmes que par le combat tandis que l'autre est un pacifiste à la limite du niais. Ou encore le Creeper, un justicier dément aux tendances schizoïdes... Mais très vite DC, assez conservateur, se séparera de Ditko pour donner aux héros concernés des aventures un peu plus traditionnelles. L'auteur se tourne alors vers les éditeurs indépendants ou même l'auto-édition, pour le restant de sa production (par exemple pour Mr. A, une sorte de version extrême de The Question), ne revenant vers les grands éditeurs que pour des travaux de commandes dans lesquels il ne s'investit plus de la même manière (les Micronauts, Speedball ou encore Rom, dans les années 80). Toujours vivant, Ditko s'est retiré des affaires mais produit, de temps à autres, des recueils de ses dessins trop «engagés» et dépassés pour que les éditeurs actuels daignent les publier.

Gil Kane (de son vrai nom Eli Katz) est né en 1926. Dès 1941, il devient encreur puis dessinateur de comic-book. Ses premières armes sont faites sur le «Scarlet Avenger», chez MLJ, puis il s'engage dans une carrière de freelance, travaillant pour de nombreux éditeurs. Vers 1944, il aura l'opportunité de travailler plusieurs fois avec Jack Kirby et Joe Simon, qui seront, d'après Kane lui-même, déterminant dans l'évolution de son style. Peu de temps après, il rentre chez DC mais doit bientôt quitter son nouvel employeur pour partir à l'armée. A son retour, il retournera chez DC (tout en se permettant à l'occasion des commandes extérieures) jusque dans les années 60. Le premier héros majeur co-créé par Kane sera Adam Strange (dans *Showcase #17*), un personnage qu'on lui retirera cependant assez vite pour le donner à Carmine Infantino. Qu'à cela ne tienne, Kane a de quoi s'occuper en s'attelant alors à la création d'un nouveau Green Lantern (Hal Jordan) dans *Showcase#22*. Là, le succès est suffisant pour que le Green Lantern de cet Age d'Argent ait droit à sa propre série. Kane marquera grandement la série qui lui servira qui plus est de laboratoire pour développer de manière graduelle le style dynamique qui le caractérise. Désormais passionné d'effets de «plongée» et de «contre-plongée», Kane les utilisera sans relâche : quand un coup de poing est donné, le gangster ou le héros qui le reçoit est projeté par un recul violent, et perd son équilibre. Kane est responsable d'une nouvelle scénographie des combats et des moments dramatiques.

Dans *Showcase #34*, Kane co-crée le second Atom (Ray Palmer, le héros qui rétrécit) et l'élasticité de son héros sera, là aussi, un bon prétexte à des angles de vue inconnus chez les autres dessinateurs de l'époque. Vers la fin des années 60, il retourne chez Marvel, pour qui il n'avait pas travaillé depuis les années 40. Il prend la suite de John Romita Sr sur *Amazing Spider-Man* (dans les années 70). Là aussi, son sens de la dynamique fera des merveilles avec un héros connu pour se jeter du haut des immeubles accroché à un filin. Captain Marvel, Hulk, Conan le Barbare, Daredevil, Ghost Rider et bien d'autres auront droit à ses fameux coups de crayons...

En 1971, cependant, Kane délaisse les grands studios pour *Blackmark*, une œuvre personnelle, auto-éditée, qui lui coûtera cher bien qu'étant un succès d'estime. *Blackmark* annonce cependant un marché «indépendant» piloté par les auteurs... Une idée concrétisée 20 ans plus tard par Image. L'erreur de Kane aura été d'avoir été trop en avance sur son temps. Cette parenthèse indépendante ne l'empêche pas de continuer au sein de Marvel, où il co-créé Iron Fist. Là encore, son style trouve de quoi éclater, avec ce héros expert des arts martiaux.

Après un détour vers les daily strips (Starhawks) et les studios d'animation, Kane revint aux comics, s'intéressant en particulier à la tentative de relance des Awesome Comics par Alan Moore, dont il illustra plusieurs segments avant que Moore n'utilise Kane lui-même comme personnage dans l'épilogue de *Judgment Day*. Kane s'est finalement éteint au début 2000, des suites d'un cancer...

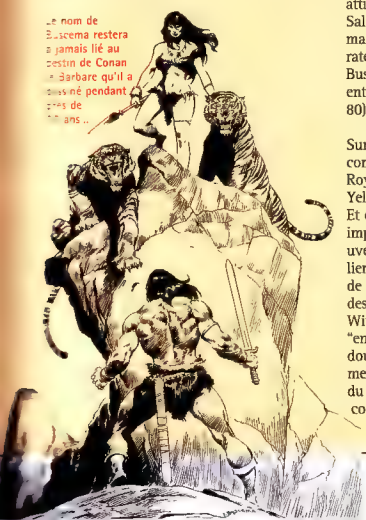
NOT LIKE THIS!
IMPORTANT NOTE. THERE'LL BE NO COP-OUT WE PROMISE SPIDEY IS REALLY, YKNAKE! HE HAS S.A. ARMS. AND DUE TO I WILL CONTINUED NEXT ISSUE!

> in memoriam

John, le Géant.

John Buscema, surnommé Big John, est devenu à partir de 1966 l'un des principaux dessinateurs de Marvel et même du monde des comic-books. Ce grand de la BD s'est éteint en début d'année 2002, laissant orphelin des dizaines de personnages. Son influence considérable n'est, elle, pas près de s'éteindre.

Né en 1927, John Buscema commence à travailler pour les comics en 1948. À l'époque, John a 20 ans et débute chez Timely (plus connu quelques années plus tard sous le nom de Marvel Comics) sur des séries comme *Tex Taylor*. Il dessine aussi pour des titres à l'eau de rose comme *My Own Romance, Love Diary, Love Journal*... On le retrouve quelques années plus tard dans les pages de *Nature Boy*, un très obscur personnage de Charlton qui a cependant l'honneur d'avoir été, en 1956 --pour les puristes-- le tout premier super-héros du Silver Age (la 2nde génération de héros qui exploserait, plus tard, dans les années 60).
Mais John Buscema a une âme d'artiste, d'illustrateur et pour lui les comics restent de l'alimentaire. C'est pourquoi il choisit finalement, en 1958, de devenir dessinateur publicitaire, un travail mieux payé qui lui permet de s'épanouir dans l'illustration plutôt que dans la BD. L'aspect "commercial" fait qu'il n'est pourtant pas pleinement satisfait. Il semble pourtant perdu pour les comics.



Le nom de Buscema restera à jamais lié au destin de Conan le Barbare qu'il a dessiné pendant près de 10 ans...

En 1966, son retour tient à la fois du miracle, du hasard... Et de la lenteur du métro. À ce moment-là, Buscema travaille dans une agence trop éloignée de chez lui, ce qui lui vaut 4 heures de trajet par jour. Il veut donc changer de travail et tombe un jour, sur un trottoir de New York, sur un ancien collègue de Marvel... Stan Lee. Entre-temps ce dernier a co-créé (chez Marvel), *Spider-Man, les 4 Fantastiques, Hulk* et bien d'autres... Son dessinateur-phare, Jack Kirby, étant surbooké, Lee saute sur l'occasion et propose à Buscema de rempiler. Le reste fait partie de l'histoire des comics. John Buscema, avec des œuvres comme *Silver Surfer* et *Avengers*, se taille une place de choix. Buscema et un de ses contemporains, John Romita, sont d'ailleurs les chantres d'un certain esthétisme arrivé chez Marvel dans la seconde moitié des années 60, alors que Kirby et Ditko, plus anciens, usaient de styles au moins aussi valables, mais plus caricaturaux. De fait, Buscema réinventera le Silver Surfer au point que sa version est le plus souvent considérée comme "classique" alors que celle de Kirby, qui en est pourtant le créateur, ne l'est pas.

D'un caractère peu commode, John Buscema était connu pour sa méfiance des encreurs (et d'ailleurs de toute personne intervenant sur son travail, qu'il s'agisse d'éditeurs, de scénaristes ou de coloristes). Il n'appréciait en effet pas du tout que ses lignes soient redessinées par quelqu'un d'autre. C'est pourquoi il fera rentrer son frère, Sal, chez Marvel, dans un premier temps pour que celui-ci soit son encreur attitré. Non pas que Big John trouvât que Sal soit un meilleur encreur que les autres, mais comme cela il disposait d'un collaborateur qu'il pouvait surveiller (plus tard Sal Buscema devint un dessinateur à part entière, prolifique dans les années 70 et 80).

Sur *Avengers*, Buscema se découvre un complice scénaristique en la personne de Roy Thomas. Ensemble ils créent la Vision, Yellow jacket (Pourpoint Jaune en VF), etc. Et écrivent plusieurs des pages les plus importantes de la série. Le tandem se retrouvera sur d'autres séries comme en particulier *Conan le Barbare*. Là encore, la version de Buscema prendra le dessus sur celle du dessinateur initial de la série (Barry Windsor-Smith). Conan sera l'un des "enfants" préférés de John Buscema, sans doute parce que l'Heroïc-Fantasy lui permettait de s'éloigner des canons habituels du genre super-héroïque, répété dans les comic-books de l'époque. De plus, grand fan du *Tarzan* de Burne Hogarth, Buscema appréciait sans doute d'avoir accès à un univers non policé...
Conan lui permettra d'ailleurs de retrouver un fonctionnement d'illustrateur, non seulement sur certaines couvertures et pleines pages de la série mais aussi à travers quelques portfolios publiés dans les années 80.
Dans l'intervalle, John Buscema a eu l'occasion de dessiner la plupart des grandes séries de Marvel (les *4 Fantastiques, Namor the Submariner*, ...) et d'en créer d'autres (il est le co-créateur de *Miss-Hulk*, la version féminine du titan vert). Vers le milieu des années 80, il reprend son poste de dessinateur régulier des *Avengers* (alors écrit par Roger Stern), mais encré cette fois par Tom Palmer, au style très distinctif. *Conan* et *Avengers* resteront les séries qu'il aura le plus marqué, autant par la qualité de son travail que par la quantité d'épisodes produits mais rares sont les séries Marvel qui n'ont pas été touchées, plus ou moins directement par la patte de "Big John" (on notera quelques curiosités comme *Daredevil Vol.1#219*, un scénario de Frank Miller dessiné par Buscema).

Ci-dessus ; Avengers version Buscema première période, puis, en haut à droite, seconde période. À droite, Submariner...

En 1996 le dessinateur prend une retraite méritée, cessant de produire de manière régulière mais revenant à l'occasion pour des projets spéciaux (comme le projet *Just Imagine...Superman* de Stan Lee). Courant 2001, une mailing list allait cependant alerter ses fans sur sa santé. On y apprenait la gravité de son cancer et, en quelques jours, la famille Buscema allait être submergée par des lettres venues du monde entier. Très vite l'entourage du dessinateur allait alors démentir, pour que l'artiste puisse rester tranquille.
Hélas le 10 janvier 2002, le public apprenait que la maladie avait été bien réelle. John Buscema s'en était allé...

Ô mon drapeau

PAR XAVIER FOURT

Les super-héros sont bardés de symboles, de pictogrammes ou de totems qui permettent de les identifier. C'était, presque, une question de logique que de les voir s'approprier le drapeau américain et le décliner dans tous les sens, formant au passage une étrange dynastie où les uns ressemblent aux autres tout en jetant les bases d'autres héros...

Au début, c'était facile. Superman était seul, unique. Mais il suffit de quelques mois pour que d'autres super-héros fassent leur apparition, tous s'inspirant à un niveau ou à un autre de "Supes". Pour espérer fidéliser les lecteurs, il fallait que ces nouveaux héros se distinguent et c'est ainsi que cette première génération de héros se répartit des "rôles". Puisque Superman c'était déjà pris, il fallait des Super-Detectives (comme Batman), des Super-Femmes, des Super-Monstres, des Super-Robots, et... des Super-Soldats.

Dans la famille Super-Soldat, Captain America est sans aucun doute le plus connu, incarnation à silhouette humaine du drapeau américain. Mais le premier du genre, c'est le Shield (le Bouclier), apparu dans *Pep Comics#1* (janvier 1940). C'est lui qui va inventer ce genre bien particulier des héros patriotes : le Shield originel se nomme Joe Higgins. Son père, un inventeur, a mis au point un procédé qui pourrait rendre un homme quasiment indestructible. À la suite d'un sabotage, le père est assassiné et le secret du procédé est alors perdu tandis que le héros reste le seul cobaye vivant de l'expérience. Il est désormais un spécimen d'homme robuste, insensible aux balles. Il décide alors d'être un "bouclier" pour l'Amérique et s'invente un costume aux couleurs de son pays. Le Shield aurait très bien pu être le 1er super-héros à lutter contre le futur ennemi nazi. Mais la guerre n'était pas encore déclarée, en tout cas pour les Américains, et l'éditeur opta pour une solution plus "diplomatique" en se contentant de souligner le fort accent germanique des crapules sans toutefois vraiment les identifier comme allemands, tout au plus sont-ils appelés "les Huns"... Assez rapidement le Shield se trouvera un compagnon d'aventure avec le jeune Rusty, son "sidekick" masqué...

La porte ouverte, d'autres allaient s'y engouffrer. Chez le concurrent Quality Comics, l'élan patriotique allait se traduire en Août 1940 (dans *National Comics#1*) par le détournement de l'Oncle Sam (le fameux personnage des affiches "I Want You" pour l'armée). Considéré comme faisant partie du domaine public, Uncle Sam fut incorporé sans autre forme de procès dans le cheptel de super-héros Quality. Sam était l'incarnation de l'esprit américain, au sens littéral, parcourant le pays pour lutter contre des ennemis fascistes (comme la Black Legion ou les Steel Jackets) qui préfiguraient en quelque sorte le futur ennemi nazi. Ses premières aventures étaient dessinées par Will Eisner *(The Spirit)*.

Oncle Sam n'était pas le seul successeur du Shield et dans *Captain America Comics#1* (mars 1941), apparut enfin Captain America qui allait en quelque sorte figer les règles de ce genre particulier. La version officielle veut que Joe Simon et Jack Kirby auraient avant tout voulu créer une BD pour dénoncer Hitler et les actes nazis en Europe. Ils auraient donc inventé à la va-vite un héros qui aurait pu être une réponse américaine au dictateur allemand. Mais dans les faits, il faut bien reconnaître que Captain America débute comme une pâle copie du Shield. Lui aussi, est le seul cobaye d'une expérience dont l'auteur est abattu par un saboteur (cette fois-ci rapidement démasqué comme allemand et non pas comme "Hun"), Steve Rogers s'habille dans un costume tiré du drapeau pour lutter contre le crime. En lieu et place de Rusty, le jeune ami du Shield, Captain America avait même Bucky, qui tenait exactement le même rôle. Seule différence, lui n'est pas à l'épreuve des balles et il s'abrite donc derrière un bouclier triangulaire. Mais Bouclier = Shield en anglais et par ailleurs, l'accessoire imitait le design du costume du Shield ! D'ailleurs, Captain America et son éditeur, Timely, n'évitèrent le procès qu'au prix d'une modification du bouclier dans les épisodes suivants.

Jamais deux sans trois...

C'est sans doute l'aspect politique plus acide, plus nettement ancré dans la réalité qui fera de Captain America un énorme succès, dépassant les héros patriotiques qui l'avaient précédé... Le Captain n'avait pas inventé cette catégorie mais après lui ce serait le déluge. Arriveront Captain Battle et Captain Freedom (mai 1941), American Crusader (août 1941), le Fighting Yank et Captain Flag (Sept. 1941)... En août 1941, Quality allait enchainer, dans *Military Comics #1*, avec sa Miss America, une autre héroïne à super-pouvoirs qui tenait sa puissance de la Statue de la Liberté, tout en s'habillant dans un costume évoquant le drapeau des USA... Alors que le même mois, dans *Captain Fearless #1*, un autre éditeur avait à peu près la même idée en inventant une héroïne qui devait elle ses pouvoirs à une formule chimique et devenait une sorte de Captain America en jupon, Miss Victory. En fait les imitateurs se comptent rapidement par paquets de dizaines... On se souviendra par exemple des Boyville Brigadiers, chez Quality, une équipe d'adolescents qui singeaient de manière flagrante le costume de Captain America. À noter aussi le Guardian de DC, créé par Joe Simon et Jack Kirby (les créateurs originaux de Cap. America) qui, s'étant brouillé avec Marvel au bout d'une dizaine d'épisodes, se vengeaient ainsi comme ils le pouvaient) : si son costume n'évoque pas le drapeau, il ressemble quand même à une version bicolore de Captain America. Devant l'invasion des imitations, l'éditeur de Captain America ira même, dans une page éditoriale, jusqu'à inciter ses lecteurs à lui dénoncer les plagiats car il y en aurait trop pour qu'il identifie tous. Bien sûr c'est oublier un peu vite que Captain America est lui-même une copie mais aussi que Timely, sa maison d'édition était elle-même responsable d'une partie des imitations, cherchant à reproduire son succès (Captain Terror, le Defender, le Patriot, le Captain Power, les Victory Boys même une Miss America -différente de celle produite par Quality).

En décembre 1941 allait apparaître un personnage qui, avec Captain America, restera l'un des héros-drapeau les plus longtemps restés en action. Il s'agit en fait d'une héroïne, la fameuse Wonder Woman, venue de l'île perdue des Amazones tout en arborant fièrement sur son corset et sa jupe l'étendard américain. Bien que non-américaine, elle ne tardera pas à incorporer les rangs de l'armée des USA. Bien que liée ainsi au militarisme, Wonder Woman sera une des rares super-patriotes à survivre au-delà de la seconde guerre mondiale. Cependant Wonder Woman n'est pas strictement un "super-soldat" comme Captain America ou le Shield, du fait que chez elle l'héritage de la mythologie grecque est primordial. La guerre finie, ces personnages, qui s'étaient fait une spécialité de la lutte contre les nazis et les japonais (souvent d'ailleurs grotesquement caricaturés de manière raciste), furent en effet considérés comme dépassés, liés au conflit et incapable d'exister sans lui. Captain America, en choisissant de devenir un titre plus porté vers l'horreur, allait tenir jusqu'en 1949 avant de baisser les bras... Le premier souffle super-patriotique s'était éteint.

Des guerres... des patriotes !

Dans les années 50, avec la guerre de Corée, les éditeurs américains allaient être tentés de réveiller leur vieux personnages. Chez Timely, rebaptisé Atlas, les principaux héros seraient ramenés dans *Young Men#24* en décembre 1953, y compris, bien sûr, Captain America, lancé cette fois contre des ennemis asiatiques et communistes, dans des aventures qui, avec le recul d'aujourd'hui, fleurent un certain racisme (au point que des années plus tard, gêné, Marvel expurgera cette partie de l'histoire du héros en révélant qu'il s'agissait... d'un sosie). Mais Timely connaît des déboires et est rapidement obligé de remettre ses héros, dans la naphtaline.

Des sous...

Néanmoins la courte apparition de Captain America n'avait pas été sans éveiller quelques ambitions, en particulier chez Joe Simon et Jack Kirby. Le tandem inventeur

De gauche à droite : Yankee Girl, Minute Man, Le Shield, Miss Victory

Rusty RYAN and The Boyville Brigadiers
Island to island, they cross the Pacific to adventure and triumph-
The Boyville Brigadiers!
-always a new challenge of the unexpected!

AUG.-SEPT. 1954
FIGHTING AMERICAN
Don't laugh --- they're not funny- POISON IVAN and HOTSKY TROTSKI
PRIZE COMIC
LOOKS LIKE WE SAVED THEM THE TRIP! OH POISON IVAN?

Rusty et ses amis (à gauche), des clones officiels de Captain America.
Le Fighting American, (ci-contre), crée par les auteur même de Captain America, Joe Simon et Jack Kirby, mais qui allait en devenir un pastiche dans les années 50.

de "Cap", toujours pas réconcilié avec la future Marvel avait vu avec émoi son bébé ressortir sans qu'ils aient leur mot à dire ou qu'ils touchent le moindre droit. Qu'à cela ne tienne, ils allaient donc créer en 1954, pour un concurrent (Prize Comics) ce qui était censé être le Captain America des années 50 : Fighting American (l'Américain Combattant) spécialisé dans la lutte contre le communisme. Mais très vite la série devient un pastiche d'elle-même au fur et à mesure que les deux auteurs se rendent compte que l'anti-communisme s'estompe. Pour diverses raisons, Fighting American aurait une carrière courte, s'interrompant en 1955. Simon et Kirby n'en avaient cependant pas fini avec les héros patriotes : en 1959, contactés par Archie Comics, l'éditeur du Shield originel, ils allaient réinventer le Shield. Oublié le blond Joe Higgins, le brun Lancelot Strong, prend la relève et devient le nouveau Shield... Avec une carrière de courte durée puisque, pouvant voler, étant doué d'une super-force et doté d'une vision laser, ce Shield ressemblait un peu trop à Superman aux yeux de DC. Archie dû oublier le personnage. Nouveau revers pour les super-patriotes...

En 1964, Timely/Atlas, cette fois sous son nom définitif de Marvel, ramène Captain America chez les vivants, dans les pages des Vengeurs. Le héros était resté des années dans un iceberg, en hibernation. Son retour rencontra suffisamment de succès pour que Archie veuille retenter sa chance avec un troisième Shield, puisqu'il ne pouvait utiliser le second pour des raisons légales. Le Shield 3ème version était cette fois le fils du premier : on apprenait que le Shield originel avait été réduit à l'état de statue par un ennemi et son rejeton prenait la relève en jurant de le guérir un jour. Ce Shield portait une tenue spéciale non seulement à l'épreuve des balles mais qui attirait aussi magnétiquement les munitions vers lui, de manière à ce que le héros ne puisse être blessé. Et puisque Captain America était à l'aise chez les Vengeurs, Archie inventa dans la foulée les Crusaders, équipe du même genre. D'une qualité relativement médiocre, les super-héros d'Archie allaient cependant plier bagage avant la fin des années 60.

Les imitateurs suivants allaient souvent être soit le fait, une fois de plus soit des parodies sans lendemains soit le fait de Marvel. Dans la série *"Les Envahisseurs"*, Roy Thomas allait ainsi créer un héros nommé le Spirit of '76, s'inspirant du nom d'un éphémère héros patriotique des années 40 mais surtout utilisant pratiquement tel quel le costume du Fighting Yank, un autre héros de la même trempe. Roy Thomas se servirait par la suite du Spirit of 76 pour expliquer – en partie – que le vrai Captain America avait été remplacé à la fin de la guerre, résolvant ainsi l'énigme des épisodes effacés de la continuité parce que Marvel les trouvait gênants (et à la mort du Spirit of 76, Roy Thomas ferait encore appel à un autre héros du passé, le Patriot, pour reprendre à son tour le masque de Captain America).

C'est là que tout se complique et démontre à quel point les choses sont consanguine : Le Spirit of 76 avait été créé comme membre d'un groupe initialement opposé aux Envahisseurs de Marvel. Pendant ce temps, chez DC, l'Oncle Sam créé par Eisner avait refait surface comme leader des Freedom Fighters. L'idée entre Thomas et Budiansky, le scénariste des Freedom Fighters, était d'organiser un crossover non-officiel entre les deux équipes. Les Envahisseurs affronterait une copie des Freedom Fighters et, le même mois, ces derniers lutteraient contre une copie des Envahisseurs. Spirit of 76 n'avait été crée à la base que pour être une parodie d'Oncle Sam tandis que chez DC, la parodie de Captain America s'appelait l'Americommando, singeant son costume et son bouclier. Le nom des deux groupes pastiches ? Les Crusaders, le même nom que le groupe du 3ème Shield de Archie ! Entretemps, chez Archie Comics, on regoûtait aux super-héros. Les Crusaders avaient refait surface en 1983 et avec eux deux versions simultanées du Shield : Le premier, celui des années 40, était libéré de son état de statue et son fils, honteux de ne pas avoir guéri son père plus vite, avait abandonné le rôle de rentrer

Plus niais, le Général Glory de DC

ARCHIE ADVENTURE SERIES
NO.5 FEB. 75¢
ARCHIE ADVENTURE SERIES
BLUE RIBBON COMICS
LANCELOT STRONG, THE SHIELD BY SIMON AND KIRBY

Grands spécialistes des patriotes, Simon & Kirby allèrent vendre à Archie Comics le concept du nouveau Shield, publié dans Blue Ribbon Comics.

pour rentrer dans l'armée. En dehors du 1er Shield, l'autre héros du même nom était donc celui de 1959, Lancelot Strong, le pseudo-Superman créé par Simon et Kirby. Néanmoins au bout de quelques mois, sans doute pour ménager DC mais aussi Joe Simon, qui réclamait des droits sur l'exploitation du personnage, Archie mis en scène la mort du second Shield, ne laissant que le premier... qui ne put en profiter longtemps car lui et les Crusaders cessèrent à nouveau de paraître. Les années 80 virent aussi le retour du Fighting American sous forme d'un luxueux recueil édité par... Marvel. La rumeur veut qu'il s'agissait d'une astuce pour reverser de manière détournée des droits d'auteurs à Simon et Kirby que ceux-ci réclamaient quant à leurs royalties sur Captain America.

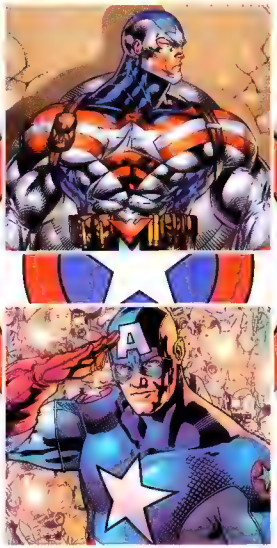
Red+White & Black

On remarquera que ces héros patriotiques sont tous du type "protestant blanc" (WASP) et se prêtent assez peu à la diversité ethnique. Aujourd'hui, la parution de *"Captain America : Truth"*, une mini-série se déroulant dans les années 40 lève le voile sur les origines du projet supersoldat. Elle établira que le héros a eu un prédécesseur noir. Cette mini-série (dessinée par l'artiste afro-américain Kyle baker) créé d'ailleurs l'événement. Mais l'idée n'est pas neuve et remonte, chez Marvel, à la jonction des années 80 et 90. Dans *Adventures of Captain America*, une série qui révisitait les origines du héros à l'occasion du 50ème anniversaire de sa création, le scénariste Fabian Nicieza avait déjà évoqué l'idée d'un autre cobaye que le blanc Steve Rogers. Mais dans l'histoire l'athlète noir se blesse à la jambe, ce qui le disqualifie...

L'escalade des retours...

En 1991, le patriotisme repassa dans le camp de DC, à la faveur de l'anniversaire de Captain America, pourtant publié par un concurrent. Dans *Justice League America*, le scénariste Keith Giffen inventa pour l'occasion General Glory, un "héros" encore plus patriote, plus niais, plus comique. Imaginée au départ comme une parodie éphémère, le General Glory deviendra un membre de la JLA et apparaîtra dans bien des episodes.
En 1994, la même année, DC s'était trouvé un autre héros patriotique en la personne du... Fighting American, louant les droits du personnage de Simon et Kirby et le remettant au goût du jour (cette fois il luttait contre les débordements des médias) le temps d'une courte série. Porté sur la location de personnages, DC obtint ainsi les super-héros d'Archie dans le début des années 90, créant une nouvelle continuité, Impact Comics, qui reverrait en vrac le retour de Joe Higgins, le Shield originel, des Crusaders mais aussi d'un nouveau (et quatrième) Shield, héros de la série *Legend of the Shield*.
A la fin d'Impact, les deux héros finissaient partenaires sous le nom de... Shield & Shield, ce qui vaut bien "Dupond et Dupont".

Agent America, le clone de Rob Liefeld qui allait se racheter une légitimité en "devenant" Fighting American.



Dans "The Ultimates" (2002), Captain America perd ses ailettes (aux tempes) mais gagne en réalisme...

Enfin, le début des années 90, voit également la naissance de l'univers partagé d'Image, avec ses propres héros porte-drapeaux, en particulier le Super-Patriot (personnage secondaire de *Savage Dragon)* et Diehard (dans *Youngblood*).

Crises en séries...

Pendant ce temps, chez Marvel, il ne faut pas croire qu'on se tournait les pouces, il y aura, dans le milieu de la décennie, des personnages comme Citizen V dans *Thunderbolts* (quoiqu'encore le personnage, sous ses différentes incarnations, ne soit pas un vrai patriote malgré son apparence) ou le Super-Soldier (le mélange de Cap America et de Superman dans le crossover Amalgam), qui ressemble étrangement au Shield. En 1996, Captain America, qui n'avait jamais cessé de paraître depuis les années 60, était à bout de souffle. Marvel le confia alors ça Rob Liefeld (Youngblood) pour un nouveau départ. Mais l'expérience allait tourner court au bout de six épisodes. Jugé trop irrégulier et incontrolable, Marvel ôta le personnage des mains (malhabiles) de Liefeld. Furieux, ce dernier décida d'utiliser les épisodes non-parus en les redessinant à peine. Son héros s'appellerait Agent America, aurait lui aussi un bouclier, etc. Marvel en prit ombrage, déclencha une procédure en justice et Liefeld ne dut alors son salut qu'à Joe Simon, en louant, à son tour, les droits du Fighting American. Agent America fut hâtivement rebaptisé de ce nom et passa pour une nouvelle incarnation du héros des années 50. Liefeld ne put guère profiter du personnage que le temps de 3 mini-séries (la dernière restant incomplète).

Tout ça pour ça...

Aujourd'hui, les principaux héros patriotiques en activité sont Wonder Woman (sous la houlette experte du scénariste/dessinateur Phil Jimenez) et Captain America, récemment relancé sous la bannière Marvel Knights et surfant à fond sur la vague de l'après 11 septembre 2001. A ce sujet, on voit aussi l'arrivée de petits nouveaux, comme *Civilian Justice*, un comic book à petit budget dont le protagoniste devient super-héros à l'image du drapeau après le 11 sept. 2001, le tout dans une atmosphère de récupération assez nauséabonde. Dans un autre registre, le Shield originel, testant le retour en force du patriotisme, refait surface cet été chez Archie Comics sous la forme d'un recueil regroupant ses aventures des années 40. De l'aveu même de l'éditeur il s'agit d'un test, pouvant mener à la parution de nouveaux épisodes actuels si le succès était au rendez-vous. Il reste encore un autre héros des années 40 en activité, le Fighting Yank (celui qui avait inspiré le Spirit of 76 à Marvel). On l'a revu brièvement dans la série *Tom Strong* d'Alan Moore mais aussi chez la petite firme AC Comics, où, relooké, il a sa propre série. Relooké parce que, dans la pure tradition de consanguinité qui règne dans cette véritable "famille" de super-héros, AC l'a transformé pour qu'il ressemble au plus connu... Fighting American. Patriotique ou pas, le recyclage a encore de beaux jours devant lui.

GREG HORN

ELEKTRA #3 : Jusqu'à aujourd'hui, c'est ma peinture la plus populaire. Pour cette pose très cool de la meutrière Elektra, je voulais faire ressortir son côté "méchante qui fait peur" mais cette expression devait être contre-balancée par l'impassibilité du visage (Elektra ne montre pas souvent ses émotions, alors j'ai opté pour un regard neutre). Les détails supplémentaires comme les cheveux humides et ébourrifés et les gouttes de sueurs donnent bien avec la lumière de l'image. À la convention de San Diego en 2001, Marvel en avait fait un poster géant ... en le voyant je me suis agenouillé pour prier devant ! Ma femme en était réellement très embarrassée !

™ & © Marvel Comics. All Rights Reserved.

TOMB RAIDER PSM2 magazine : Je venais juste de finir une couverture pour PSM2, le magazine de jeux vidéos, et ils l'ont tellement adorée qu'ils m'ont demandé de réaliser une image d'ouverture pour un de leurs articles. Ce dessin s'est donc étalé sur une double-page. Cela m'a donné l'occasion de travailler "à l'italienne"--ce qui est assez rare ! Ils voulaient Lara Croft en bikini, et je n'étais pas sûr que les lecteurs la reconnaissent bien. Finalement, j'ai eu l'idée du coffre au trésor et des babioles typiques des grands voyageurs et cela a plutôt bien fonctionné.

GREG HORN

BLACK WIDOW #1 : J'aime beaucoup cette peinture parce qu'elle a beaucoup de caractère. Le langage corporel et l'expression du visage fonctionnent vraiment bien ensemble et ça ne fait vraiment pas "photo posée". Puisqu'on en parle, le visage n'est pas celui de Pamela Anderson... Mon amie Mercy a posé pour Black Widow et après que j'aie fini de la peindre, il se trouve qu'elle a des faux-airs de l'actrice. La partie de l'image que je préfère est le sol qui semble froid et brumeux.

SPIDER-MAN (Marvel's Backpack line) : Cette image me tient beaucoup à cœur parce que c'est le premier projet que j'ai fait pour le compte de Marvel. J'ai senti un maximum de pression sur ce coup. Heureusement, Spider-Man est un des personnages les plus faciles à dessiner. Les éditeurs de chez Marvel étaient de toute façon là pour m'aider à tout moment. Aujourd'hui, je suis nettement plus habitué et c'est tout juste si ces mêmes éditeurs font attention à moi !

Image comics...

Dix de chute ?

1992 : c'était il y a dix ans et pourtant, dans l'industrie des comics, on dirait que c'était il y a un siècle. Marvel Comics régnait sur l'industrie. DC tentait de recoller les morceaux après une période de vaches maigre. Les X-Men étaient déjà la franchise la plus populaire. Sous l'impulsion de Jim Lee, jeune créateur aux dents longues, le scénariste de toujours, Chris Claremont, avait accepté de lancer une nouvelle série aux côtés du traditionnel *Uncanny X-Men*. Une série lancée sur le seul nom de Jim Lee. Sur l'autre versant de la montagne "X", un ancien dessinateur des X-Men, Marc Silvestri, donnait des allures toujours plus bestiales à Wolverine. Quant à Rob Liefeld, il avait revitalisé la moribonde série *New Mutants* qui, transformée en *X-Force*, faisait des étincelles. Juste en dessous dans la courbe des ventes, des créateurs pas moins talentueux se piquaient de vouloir imposer leur marque. Todd McFarlane et Erik Larsen étaient de ceux-là. Tous deux étaient dessinateurs de Spider-Man. McFarlane était en conflit ouvert avec le système Marvel depuis un bon moment. À la Maison des Idées, chaque dessinateur ou scénariste était payé pour son travail mais touchait peu de royalties. On faisait des t-shirts ou des jeux vidéos avec ses dessins, il ne touchait quasiment rien. En prime, chaque nouveau personnage créé dans les séries Marvel devenaient instantanément la propriété du studio. McFarlane, habitué à faire le bras de fer avec la direction avait déjà obtenu des choses par le passé. Il avait ainsi exigé qu'une série Spider-man, sur laquelle il serait seul maître, soit publiée. Après tergiversations, Marvel s'y était résolu (et n'y avait pas perdu niveau ventes...). Mais là, sur la question des droits, Marvel ne céderait pas. Jamais.

On les appelait les 7 mercenaires. Ils étaient jeunes et beaux. Ils avaient du succès, de l'argent, les comics se vendaient par millions et eux étaient des stars. Tout leur souriait. Aujourd'hui, Image a fait sa révolution. Loin des paillettes et des millions, la coopérative des comics est devenue un abri pour des créateurs indépendant n'acceptant pas de mourir de faim. Chronique d'une révolution et d'un temps que les moins de dix ans ne peuvent pas connaître...

Todd McFarlane ne se démonta pas et alla en parler à d'autres dessinateurs pour prendre "la température". Rob Liefeld fut le plus réceptif. Il réfléchissait au problème de son côté depuis deux ans déjà et envisageait de toute façon de s'installer à son compte afin de lancer son propre univers. En réalité, l'idée d'Image est bien la sienne. Quelques années auparavant il était allé jusqu'à publier une publicité pour une série à lui, *Youngblood*, publicité restée sans lendemain car à l'époque il était inconnu. Avec MacFarlane, Rob Liefeld chercha d'autres artistes afin de lancer le studio. Jim Valentino, sorti des modestes *Gardiens de la Galaxie* y voyait une bonne opportunité pour se relancer. Erik Larsen, qui n'a jamais eu sa langue dans sa poche, pensait, avec Image, lancer un des personnages qu'il traînait dans ses cartons depuis le lycée : Savage Dragon. Marc Silvestri ne fut pas le plus facile à convaincre tout comme Jim Lee, d'abord hostile. Mais la rumeur veut que Lee se soit finalement décidé sur un coup de tête après que Marvel eut refusé de rembourser les frais de transport de son épouse lors d'une convention de

Le pari de la distribution.

Lorsqu'Image paraît, le premier problème à gérer est celui de la distribution des revues. À l'époque, plusieurs distributeurs existent (Diamond, Heroes World, Capital City,...). Mais les Image boys pensent qu'ils sont trop inexpérimentés à ce moment-là pour assurer sur tous les fronts. Ils se concentrent donc sur le créatif et délèguent la gestion de la distribution à Malibu Comics, (dont ils deviennent un sous-label) lui-même en cheville avec un distributeur national. Six mois après son lancement, Image Comics change son fusil d'épaule. Avec les revenus tirés de ses démarrages fulgurants, le label charpente sa structure et reprend en main sa distribution. Ils négocient un accord particulièrement juteux avec Diamond Comics, un distributeur originellement dédié au marché des trading cards et des produits dérivés. Cet accord donne un taux de remise favorable à l'éditeur. Le distributeur se rattrappant en vendant les comics aux boutiques sans possibilités de retour (contrairement au réseau Presse et librairies classiques). Le « Direct market » comme on l'appelle devient vite dominant et le futur donne raison à Image d'avoir misé sur le bon cheval. En avril 1995, DC conclut un accord exclusif de distribution avec Diamond sur le réseau direct des comic-shops. Il est imité fin juillet par Image et Dark Horse. Seul Marvel, qui avait racheté le distributeur Heroes World ne se range pas. En juillet 1996, Diamond devient le leader incontesté de la distribution de comics en absorbant son rival Capital City. Marvel finit par se résigner en 1998 et intègre le réseau Diamond Comics, aujourd'hui monopolistique.

comics. Qu'à cela ne tienne, il partit et embarqua Whilce Portacio, dont il était proche, dans ses bagages. À eux sept, les fondateurs d'Image allaient montrer à Marvel et DC que leur talent n'était pas uniquement dû aux personnages. Chez Image, les créateurs seraient propriétaires et non locataires, mieux, ils seraient rois.

Première vague

Parce qu'il était déjà très avancé dans son projet et qu'il en était l'instigateur, Rob Liefeld eut l'honneur d'être le premier à sortir un titre estampillé Image en Avril 1992. *Youngblood* fut un succès instantanément avec plus d'1 million d'exemplaires vendus. Malheureusement, le bonheur fut de courte durée. Dans son désir obsessionnel de construire un méga univers empli de personnages, Liefeld lança une salve de séries et mini-séries (à commencer par *Brigade* en juillet 92), toutes clonées les unes sur les autres (d'ailleurs dessinées par des clones de Liefeld). Dans un premier temps elles créeront l'événement mais sur la longueur, le public se lasserait vite.

Todd McFarlane emboîta le pas. Là où Rob ne pondait que des mini-séries sans originalité ni saveurs avec des personnages à l'anatomie imparfaite, McFarlane lança la première série régulière d'Image, celle qui deviendrait la clé de voûte de l' empire du dessinateur canadien : *Spawn*. Avec 1,7 millions d'exemplaires dès le premier numéro, *Spawn* établi un nouveau record et son succès est, à ce jour, le plus long de l'histoire d'Image (plus de 120 épisodes parus à ce jour). *Spawn* est une franchise à lui tout seul. Un exemple unique de série donnant naissance à des collections de jouets (signés McFarlane Toys, devenu une référence mondiale), à un long métrage et à une série animée. Après dix ans de parution, Spawn reste une valeur sûre du top des comics, se classant encore dans les cinquantes meilleures ventes alors que McFarlane n'en dessine plus une case. *Savage Dragon* d'Erik Larsen suivit Spawn. Et si son succès n'a jamais été du même ordre que celui de son prédécesseur, Larsen peut s'enorgueillir d'avoir dessiné, écrit et encré presque 100 numéros consécutifs de sa série (il fut très rarement remplacé, comme par Jim Lee, dans le #13) !
Lorsque Jim Lee envisagea le lancement de sa série Image, son approche fut un peu différente. WildCats, son premier titre fut aussi un succès phénoménal. Il se positionna immédia-

rement, avec Wildstorm comme un mini-studio dans Image. En cela il fut "aidé" par les circonstances : Whilce Portacio pataugeait avec sa propre série, *WetWorks*, qu'en raison de problèmes familiaux il n'arrivait pas à finaliser (les premiers previews parus parlent d'une équipe de cyborgs venus du futur, parlant un cyber-argot alors qu'au finish, après des mois d'attente, le scénario n'avait plus

> **"Chez Image, les créateurs seraient propriétaires et non locataires. Ils seraient rois."**

rien à voir... Jim Lee, pour aider son ami Portacio, lui racheta donc *WetWorks* avant même la parution du premier numéro, maintes fois décalé, et en assura la supervision. Wildstorm venait d'avaler un des sept piliers d'Image. Marc Silvestri suivit l'exemple de Jim Lee (après avoir fait studio commun avec lui quelques temps) en fondant Top Cow Productions. *Cyberforce*, son premier titre, serait le premier d'une série de comics dont les héros sont des hommes-machines, des cyborgs. Et pour marteler sa complémentarité avec les autres, il lia les origines de son groupe avec les Wildcats de Jim Lee.
A la fin de la première année, tous les fondateurs (sauf Portacio) avaient sorti leur titres. L'expansion pouvait donc commencer...

La seconde vague et patatras !

Dans la série "suivez le guide", les fondateurs d'Image dépensèrent leur énergie sans compter pour convaincre d'autres artistes de les rejoindre au sein du collectif. Un accord avantageux signé avec le distributeur de goodies Diamond (voir encadré page précédente) serait la garantie d'un niveau assez important de royalties. Assez pour que les artistes en vivent bien en tout cas. À l'époque, les comics se vendent encore très bien. Keith Giffen, très populaire grâce à ses *Justice League* saute le pas avec *Trencher*, une série inspirée par Lobo (DC Comics). Il est imité par Sam Kieth qui délivre l'antihéros, *The Maxx*., Dale keown avec *Pitt* ou encore Mike Grell avec *Shaman's Tears*.
Malheureusement, ces créateurs n'ont pas la même notion du temps que les autres et, dans la lignée de ce qui était arrivé à Portacio, les délais de sorties entre les numéros commencent à s'allonger, compromettant du même coup la crédibilité d'Image. Avec Pitt, par exemple, huit mois séparent le #1 du #2. Les fondateurs réalisèrent alors que les nouveaux Image boys n'avaient pas la même motivation qu'eux à s'imposer face aux "big two" (Marvel Et DC). Mais surtout ces nouveaux étaient en train d'entâcher la réputation d'Image. La plupart d'entre eux (sauf *Pitt* et *Maxx)* ne seront pas reconduits après un an de (non ou presque) parution, et transformés après coup en "mini-série". Le "i " sur la couverture était censé faire vendre. Chaque numéro 1 devait crever les plafonds des ventes. Mais *Tribe*, de Larry Stroman, n'eut par exemple qu'un succès très mitigé. D'ailleurs convaincu de ne pas avoir été épaulé à fond par Image, Stroman essaya de continuer sa série sous son propre label (avec encore moins de chance), devenant historiquement le premier créateur à faire sécession.
Le paradis promis par Image n'était-il pas si parfait que déjà on veuille en partir ? Les fondateurs, eux, voulaient imposer la notion d'une cohésion, d'un front commun, autant dans les actes que dans leur univers partagé. Selon cette idée, en janvier 1993, le label lança à grand renfort de publicité un titre prévu comme "central", *Darker Image*. Ce titre anthologique était censé brasser tous les personnages "sombres" d'Image (type Batman façon Miller, ou Punisher). *Darker Image#1* se composait de mini histoires liées entre elles. Annoncé pour le mois suivant, le numéro deux... n'est toujours pas sorti à l'heure actuelle ! Un comble : Jim Lee et Rob Liefeld, à la fois dessinateurs et éditeurs peinaient à faire face... Mais ce n'est hélas pas le seul faux-pas des jeunes patrons d'Image. Dans leur quête absolue de reconnaissance, ils forgent de facto un partenariat avec la firme Valiant, fondée par Jim Shooter (ancien rédacteur en chef de Marvel au tempérament de feu...). Une belle pagaille, sortie, comme commençait à le vouloir la tradition d'Image, dans des délais incohérents. Et quand en plus, l'idée force était de mélanger les héros des deux univers en une version hybride (c'était un peu l'ancêtre du Amalgam de DC et Marvel) que ne reconnaissaient pas les lec-

teurs, vous comprendrez que *Deathmate* en laissa perplexe plus d'un... Seul vestige de cette parenthèse : c'est dans ces pages que naquit Gen 13 (ou en tout cas une version alternative des persos, relancés ensuite dans la continuité Wildstorm).
Au bord du gouffre, les fondateurs se rendirent compte de leurs erreurs de jeunesse et entreprirent de réduire le nombre de titres en circulation afin de ramener un semblant de cohérence dans l'univers Image. Une cohérence symbolisée par une nouvelle mouture de "Brigade", devenu une sorte de "Vengeurs " (le fameux groupe de héros de Marvel) qui réunissait aussi bien le Shadowhawk de Valentino que la Glory de Liefeld. Cet idéal de cohésion, devait durer. C'était sans compter les querelles de personnes et les différences de choix qui entamèrent l'aventure des 7 "mercenaires".

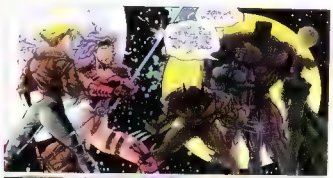
Survivre à tout prix.

Sur le front des séries, 1995 a marqué une rupture. C'est le début d'un effondrement du marché dont les conséquences se font encore sentir aujourd'hui. Premier constat : les super-héros se meurent. Après avoir essayé d'imposer une nouvelle race de super-héros, Image est à bout de souffle.
Cyberforce de Silvestri s'arrête au #35, les *WildCats* accueillent Alan Moore (*Watchmen*) au scénario pour essayer de sauver ce qui peut l'être, *Savage Dragon* (qui n'était déjà pas le plus vendu) glisse un peu plus au classement des ventes et *Spawn* n'arrive à sauver les meubles que grâce à la volonté (et la réussite) de Todd McFarlane à rendre "culte" son héros. Quant à Rob Liefeld, dans ses dernières semaines chez Image, il continue de polluer les linéaires avec des mini-séries aussi insipides que mal fichues toutes supra-pompées sur des succès Marvel ou DC.
Deuxième constat : Image a attisé par ses multiples mini-séries, couvertures variantes (*Darkness#1*, 11 couvertures différentes ; *Gen 13#13*, 13 couvertures variantes !!!), logo dorés et autres collectors, la folie dévorante des spéculateurs . Ces derniers, avant tout des collectionneurs de cartes (les fameuses trading cards) se sont emparés des comics pour leur valeur d'échange et non pour leur contenu. Loi de l'offre et de la demande oblige, la cote des comics, jusqu'ici un outil pour valoriser les raretés souvent anciennes, est devenue centrale dans l'esprit des éditeurs et ceux-ci n'ont eu de cesse de produire des comics toujours plus collectors dans le seul but de faire grimper artificiellement la cote.
Ce système ne pouvait perdurer. Et lorsque les spéculateurs comprirent qu'ils ne deviendraient jamais millionnaires avec les comics, ils s'en allèrent voir ailleurs si l'herbe était plus verte ! Conséquence directe : le marché s'effondra. Si on ne peut pas accuser Image d'avoir inventer le système, on ne peut que constater qu'ils l'ont entretenu et le retour de bâton n'en fut que plus douloureux.

Comment s'en sortir ? Top Cow a une révélation pour se relancer et marquer sa différence : fini les super-héros costumés, place aux

DEATHMATE
THEIR LOVE WILL END ALL TIME!
Six Deluxe Books Shipping Throughout the Summer.
VALIANT
image
THE BIGGEST CROSS-OVER EVENT IN THE HISTORY OF COMICS!

Image eut à ses débuts une politique d'ouverture et même d'entraide avec les autres "indépendants" de l'époque. D'où "Deathmate" un crossover qui se voulait historique entre les héros d'Image et ceux de Valiant Comics. Cette "fusion" de deux univers fut par la suite singée par DC et Marvel, comme idée initiale de leur crossover Amalgam.



Ci-Contre : En 1992, Savage Dragon affronte un monstrueux homme araignée. Utilisant l'adjectif "amazing" (référence évidente à Amazing Spider-Man de Marvel), Erik Larsen fait dire à son héros: "les années l'ont rendu trop gros, trop mou et trop fainéant", ainsi que d'autres commentaires visant, au second degré, plus Marvel que le monstre tombé à terre...

À droite : Dans Shattered Image, les personnages d'Image font face à des temptateurs qui essayent de les détourner de leur droit chemin. On reconnait en particulier les X-Men en train d'essayer de séduire les WildCATS. Mais les héros d'Image demeurent droit et refusent d'être absorbés dans les majors... En 1998, ce serait un tout autre son de cloche quand Jim Lee vendrait Wildstorm (et les WildCATS à DC, la plus ancienne des major companies...

séries magiques et mystiques. Première représentante de cette nouvelle ère, *Witchblade*. Le succès est instantané. Dans la foulée, moins d'un an après, Top Cow lance l'équivalent masculin, *Darkness*. De son côté, Spawn verse lui aussi dans le mystique. Finies les thèses de complots gouvernementaux. Bonjour l'enfer, la rédemption et les sortilèges. Jouant la carte de la cohésion et de la diversification raisonnable, Image se recompose autour des mini-studios de Jim Lee, McFarlane et Silvestri.

Affiche d'incitation à aller voter pour les élections américaines de 1992, dessinée par Jim Lee. Une des rares actions civiques ou sociales d'Image.

Un dehors...et tous dedans !

Après de fortunes diverses, Image finit par se stabiliser. Todd MacFarlane Publishing (TMP), Top Cow (Marc Silvestri), Wildstorm (Jim Lee) et Extreme Studios (Rob Liefeld) tiennent le label. Le reste des séries étant regroupées sous le terme générique " Image Central ", avalant donc les branches de Valentino et Larsen. Chez Image, les créateurs possèdent tous les droits absolus sur leurs création. Personne ne les pousse, et c'est bien là le problème. Le piège de la liberté de création à tout crin s'est refermé sur les fondateurs qui ont bien essayé de reformer à travers leurs propres mini-structures, des studios à l'image de ceux qu'ils ont quittés.

Et puis il y a ceux qui font les yeux doux à Marvel, peut être parce que la crise leur fait peur et qu'ils se souviennent des ventes qu'ils faisaient quand ils y travaillaient. En 1996, Wildstorm et Extreme signent ainsi un accord avec le grand ennemi d'hier et reçoivent pour mission de relancer des titres historiques de Marvel comme *Iron Man*, les *Fantastic Four*, *Captain America* et les *Avengers*, sous la bannière Heroes Reborn. Top Cow, la même année, signe Devil's Reign, un crossover entre ses persos et ceux de Marvel... Bien qu'ils gardent leur activités au sein d'Image, Todd McFarlane, qui a la dent

Darker Image#1 était censé être un titre anthologique réunissant les différents créateurs d'Image. Deathblow (Jim Lee), Maxx (Sam Kieth) et Bloodwulf (Rob Liefeld) y commencèrent chacun une aventure... mais le numéro deux n'a jamais paru !

longue contre Marvel, fulmine dans son coin et leur prédit à tous les pires déceptions. Il n'a pas tort. Rob Liefeld en revient vite : désormais habitué aux rythmes de production anarchiques d'Image, il se révèle incapable d'assurer les délais de Capt. America et de Avengers. Les séries lui sont retirées au bout de 6 numéros contre 12 initialement prévus (et encore Liefeld avait-il l'espoir de reconduire le deal au début, c'est à dire d'avoir 24 épisodes de chaque série). Jim Lee récupère les titres orphelins et les mène au bout de l'année promise. Mais une idée à déjà germé chez Lee : lassé des problèmes de production, il envisage de vendre Wildstorm à une major. Logiquement, il va voir Marvel. Et en ce sens, les treizièmes épisodes des séries Heroes Reborn sont lourds de conséquence puisqu'ils tendent à faire partager un même univers aux héros Wildstorm et Marvel. Mais Marvel a des problèmes financier et refuse d'acheter la firme de Jim Lee...

Après 4 ans d'existence, chaque mini-studio a développé sa propre identité, son style et... ses artistes. Chaque année, dans les conventions, de nombreux aspirant dessinateurs viennent montrer leurs réalisations aux pros dans l'espoir d'être engagés. Sur ce plan-là, c'est Marc Silvestri et Top Cow qui ont prit une longueur d'avance. Silvestri a très tôt compris l'importance de préparer "la relève". Il a engagé des jeunes (Mike Turner, David Finch, Joe Benitez,...), les laissant mûrir dans l'ombre d'artistes confirmés (dont lui-même), jusqu'à ce qu'ils soient prêts à tenir le crayon seuls. Il a fait de même avec les encreurs et les coloristes. Aussi, lorsque Rob Liefeld -que Silvestri n'a jamais vraiment porté en haute estime—décide d'aller démarcher ces jeunes en leur proposant de dessiner des séries chez Extreme Studios, Top Cow déclare que c'est un casus belli.
Marc Silvestri devient rouge de colère. Top Cow quitte Image et refuse de revenir tant que Liefeld y demeure. Les fondateurs sont bien ennuyés avec Liefeld. Après tout, Image était son idée... Mais, en septembre de la même année, conscient de l'ouragan qu'il venait de provoquer, Liefeld quitta le collectif de lui-même avant d'en être expulsé. Du coup, après quelques mois, Top Cow réintègra Image.

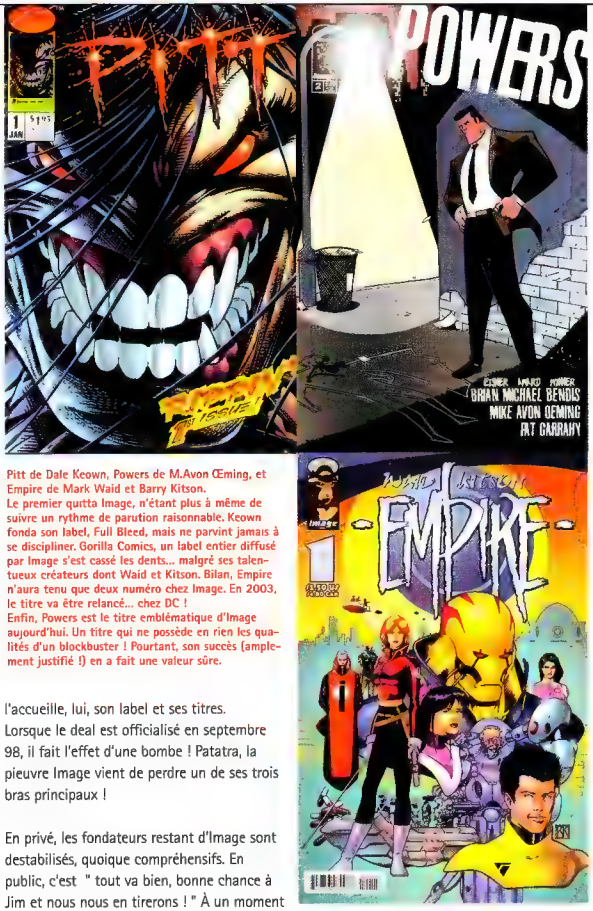
L'univers partagé, la fin du rêve

On s'en souvient, au lancement d'Image, tous les personnages évoluaient dans le même univers. *Cyberforce* s'était lancé dans le sillage de *WildCats* (un des membres de l'équipe, Warblade avait des origines communes avec certaines recrues de *Cyberforce*), Chapel, le meurtrier de Spawn était un personnage créé par Rob Liefeld pour *Youngblood*. Quant à Savage Dragon, il faisait la police partout dans l'univers Image.
Lorsque Liefeld quitta le label, McFarlane dû réécrire l'origine de son personnage prétendant que Chapel n'était pas le meurtrier : il s'agissait d'un mensonge et le coupable s'appelait Priest (de 'Chapelle' à 'prêtre', Todd ne s'est pas foulé sur celle-là !).
Peu à peu, chaque mini-studio s'est construit sans plus en référer aux autres. Image s'est muée alors, assez naturellement, en coopérative de distribution. Finis les rêves d'univers partagés. Désormais, le leitmotiv serait

" 1+1+1= plein de créateurs plus forts ". Tous ensemble pour mieux gérer la distribution des comics, les royalties et la promotion. Ni plus ni moins.
Et pour officialiser cette rupture en douceur, tout le monde mit la main à la pâte pour sortir l'album *"Shattered Image"* en septembre 1997. Un "Crisis" à l'envers : à la différence de la maxi-série de DC qui avait regroupé tous ses mondes en une seule Terre fusionnée, les différents héros d'Image se trouvent pris dans un maëlstrom cosmique qui fait qu'eux et leur entourage atterissent sur des terres différentes, désormais séparées, avec des passés rétroactivement modifiés.

" Derniers coups de pieux "

Image est devenu le 3ème éditeur de comics aux Etats-Unis alors que débute l'année 1998. Des fissures se font jour entre les fondateurs qui ne sont plus que quatre encore sur le pont. Top Cow vit sa vie avec ses séries et gagne des parts de marchés régulièrement grâce à *Witchblade* et *Darkness*, bientôt rejointes par *Ascension*. Erik Larsen ne tient encore que parce qu'il assure lui même le scénario, le dessin, l'encrage et même... le courrier des lecteurs de *Savage Dragon* ! *Spawn* reste une valeur sûre du Top 5 des meilleures ventes, mais McFarlane n'a jamais réussi à faire émerger une seconde série aussi vendeuse. Concentré sur Spawn, il n'a jamais dévellopé un "Spawnverse" avec d'autres héros suffisamment vendeurs. Si ce n'était grâce aux jouets, dont McFarlane est devenu une référence mondiale, la vie de TMP ne tiendrait qu'à un fil. Reste Jim Lee. Paradoxalement, il a réussi à tirer son épingle du jeu tout en restant fidèle au dogme de base : une majorité de super-héros... mais avec une porte ouverte sur d'autres styles. C'est ainsi qu'à travers ses sous-labels (*New Horizons, Homage, Cliffhanger*), Wildstorm s'empare du créneau "comics de genre". Space opéra, western, heroïc fantasy, espionnage, tout est permis ! Mais sur un strict plan personnel, Jim Lee est fatigué. D'ailleurs il ne suffit plus que son nom apparaisse sur la couverture (*C23*, par exemple, s'arrêtera en catastrophe dans l'année suivant son lancement). Et depuis l'arrêt de *Divine Right* (une série qu'il a péniblement mené à 12 numéro en trois ans et demi), il ne dessine plus régulièrement. On l'a vu, quelques mois auparavant, il a tenté de vendre à Marvel, sans succès. DC Comics, la maison mère de Superman, n'a pas les mêmes problèmes financiers et



Pitt de Dale Keown, Powers de M.Avon Œming, et Empire de Mark Waid et Barry Kitson.
Le premier quitta Image, n'étant plus à même de suivre un rythme de parution raisonnable. Keown fonda son label, Full Bleed, mais ne parvint jamais à se discipliner. Gorilla Comics, un label entier diffusé par Image s'est cassé les dents... malgré ses talentueux créateurs dont Waid et Kitson. Bilan, Empire n'aura tenu que deux numéro chez Image. En 2003, le titre va être relancé... chez DC !
Enfin, Powers est le titre emblématique d'Image aujourd'hui. Un titre qui ne possède en rien les qualités d'un blockbuster ! Pourtant, son succès (amplement justifié !) en a fait une valeur sûre.

l'accueille, lui, son label et ses titres. Lorsque le deal est officialisé en septembre 98, il fait l'effet d'une bombe ! Patatra, la pieuvre Image vient de perdre un de ses trois bras principaux !

En privé, les fondateurs restant d'Image sont destabilisés, quoique compréhensifs. En public, c'est " tout va bien, bonne chance à Jim et nous nous en tirerons ! " À un moment ou les ventes sont catastrophiques, Lee a assuré la pérennité de son entreprise, sauvé les emplois de ses collaborateurs et s'est adossé à l'éditeur de comics le plus solide (DC est une filiale du géant Time Warner-ndlr). Pour DC, une nouvelle cellule se greffe à l'entreprise. Cela signifie du chiffre d'affaire en plus. Mais surtout, dans sa valise, Jim Lee apporte quelques pépites dont les trois séries Cliffhanger ! : *Danger Girl*, *BattleChasers* et *Crimson* qui font fureur auprès du public. Plus *America's Best Comics*, le label d'Alan Moore qui venait juste de signer avec Wildstorm...
Du côté d'Image, l'heure est à la réorganisation sous la houlette de Larry Marder puis de Jim Valentino, un des fondateurs, qui reprend (fin 99) la présidence du groupe. Plutôt que de promouvoir un nouveau mini-studio pour remplacer Wildstorm, les fondateurs préfèrent donner plus d'importance à Image Central, qui, comme la coopérative qu'elle a toujours voulu être, cherchera à fédérer les indépendants de tous poils présents sur le marché. Et le résultat paraît convaincant au début : Avalon Comics (*Aria*, *Wu-Tang*), F5 Entertainment (*The Tenth*, *F5*), TidalWave (*10th Muse*), Gorilla (*ShockRockets*, *Crimson Plague*), DreamWave (*Darkminds*, *Warlands*) et des dizaines de séries éditées par des indépendants (*Exposure*, *Tellos*, *Noble Causes*, *Red Star*, *Lady Pendragon*,...) réalisent des scores honorables grâce à l'emblème au " I ". Malheureusement, tout ce petit monde est difficile à coordonner et le spectre de la débandade refait vite son apparition. L'édifice

Image est mis à mal par son propre système. En effet, la colère gronde chez les nouveaux arrivants. On leur dit que le logo Image doit apparaître nu (sans aucun effet spécial) sur les couvertures. Mais les fondateurs, eux, ont le droit de le modifier à leur guise. On leur dit que les séries seront promotionnées dans le réseau du distributeur Diamond. Mais comme par hasard, leur publicités apparaissent toujours après celles de TMP ou Top Cow. On leur fait comprendre également que s'ils n'ont pas les reins assez solides, ils ne pourront pas longtemps payer leur cotisation à la collectivité et devront renoncer. C'est l'amère expérience qu'ont faite les créateurs du label Gorilla Comics (Kurt Busiek, Mark Waid, George Pérez,...). Les fans de japanimation de DreamWave comics plient eux aussi bagage pour s'auto-éditer. En 2001, la crise est donc totale. Bien qu'elle ne se fasse pas sans quelques espoirs de victoire : Image Central réussit ainsi à débaucher Joe Madureira de Cliffhanger. L'artiste arrive ainsi avec sa série Battlechasers mais, nouvelle déception pour Image, c'est pour annoncer quelques semaines plus tard qu'il se retire des comics...

Qui veut la peau d'mon crew ?

En plus de ses problèmes internes, Image doit aujourd'hui affronter la concurrence d'autres structures proposant aux indépendants les mêmes services. Dark Horse, longtemps cantonné aux mini-séries élitistes et aux adaptations plus ou moins réussies de séries TV et de long-métrages, créé des labels pour les créateurs (*Legends, Maverick*). Il accueille aussi les déçus d'Image (comme Tony Daniel, le créateur de *The Tenth*).
Avatar Comics entre lui aussi dans la bataille. Ce petit éditeur a commencé en faisant paraître des couvertures alternatives de séries de secondes zones, puis il a pondu des séries de troisièmes zones avant de récupérer, lui aussi des brebis égarées d'Image. En 2001, suite à l'évanouissement de sa société Awesome Comics, Rob Liefeld (encore lui) licencie à Avatar les droits d'exploitations de certains de ses personnages (*Coven, Avengelyne*).
Un an plus tôt, c'étaient Mike Deodato (*Jade Warriors*) et Al Rio (*Exposure*) qui trouvaient refuge dans la compagnie de William Christiensen après avoir été boutés hors d'Image pour cause d'érotisme patenté. Enfin, début 2002, c'est au tour de TidalWave de quitter Image avec sa *10th Muse* pour se relancer chez Avatar. Le tout se produit en parallèle d'un effritement des ventes des titres phares d'Image. *Spawn*, naguère premier des ventes est relégué vers la 30ème place du "top 100" des comics, avec grosso-modo 40.000 exemplaires écoulés aux USA. Top Cow manque le rendez vous lors de sa renaissance annoncée autour des séries *Inferno : Hellbound* et *Universe*, qui ne sont pas les top-sellers attendus... Si la juteuse franchise *Tomb Raider* leur échappait un jour, ils auraient bien du mal à rester à flots.
Et les concurrents continuent d'affluer : les derniers en date à se lancer sur le créneau sont sans doute ceux qui peuvent potentiellement faire le plus de mal à Image : CrossGen Comics. Bien qu'arrivés très tard sur le marché (la société est née en 2000), les dirigeants de CrossGen, Mark Alessi en tête, essaient de se positionner sur tous les fronts. Ils éditent des comics (12 titres mensuels, jamais un seul retard...), des cyber-bd sur le web, sont déjà traduits dans 33 pays (dont la Russie et la Chine !) et viennent d'annoncer la création de nouvelles entités, CGE et Code-6 comics, destinées à fédérer les créateurs indépendants. Premier à répondre à l'appel : l'équipe de *Red Star*, échappée d'Image justement. La principale différence : ici les créateurs ne mettent pas les mains dans le cambouis. Crossgen s'occupe de tout ! (publicité, imprimerie, livraison, distribution, licences, produits dérivés) Les indépendants n'ont qu'à livrer leurs comics clés en mains. Une offre alléchante et maligne qui tombe à pic pour tous ceux que la gestion de l'édition au quotidien effraie.

Le début d'une nouvelle ère ...

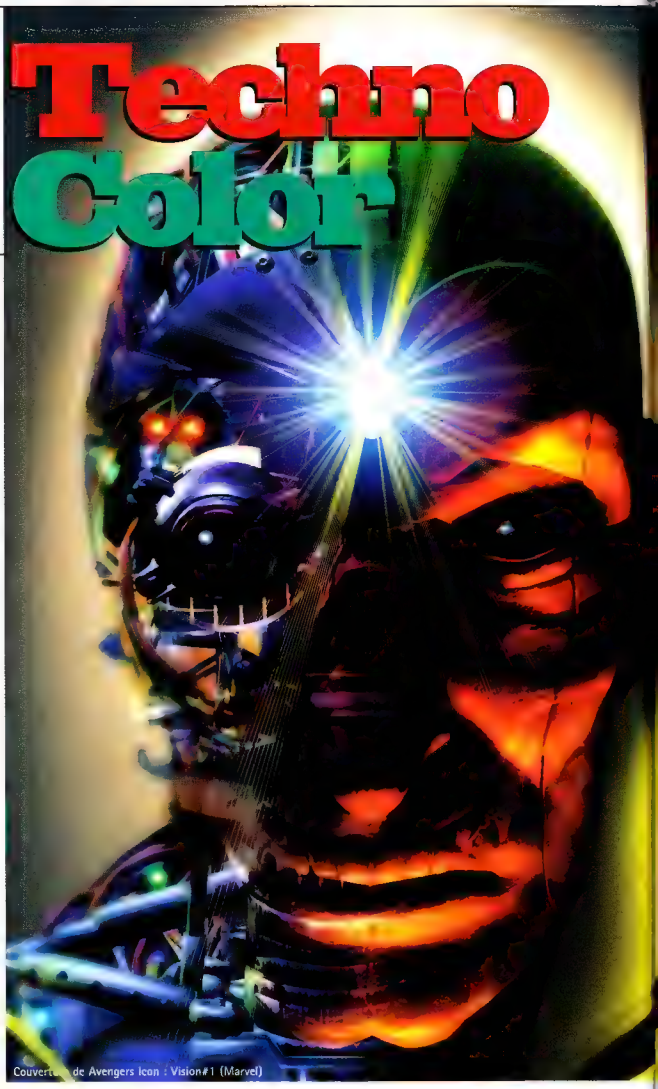
En 10 ans, Image aura sans conteste révolutionné un marché où le mot concurrence était devenu désuet. Marvel et DC, deux mastodontes qu'en apparence tout sépare sont bien plus proches qu'on voudrait nous le faire croire. Les années (mois ?) qui viennent seront pourtant décisives pour la coopérative au grand "I". Des challengers aux dents longues cherchent à faire mordre la poussière à Spawn et ses copains. Durant les dernières semaines, de nombreuses rumeurs ont circulées. Top Cow serait à vendre... Marc Silvestri aurait été vu chez Marvel en compagnie de Mike Turner... Matt Hawkins, président de Top Cow, aurait dîné avec Mark Alessi de Crossgen... Bref, un flot de palabres pour qu'on nous dise que très officiellement, "tout va bien". Cela dit, personne n'est dupe et si Image venait à disparaître, le vide serait plus conséquent qu'on ne le croit. Aucun commentateur ne semble parier sur ce scénario catastrophe, mais dans cette industrie, les bookmakers n'ont jamais été très clairvoyants.

Drôle d'Anniversaire...

Où est passé le comic-book commémoratif des 10 ans d'Image ? Cet album, au format luxe (un peu comme CB quoi !) devait sortir en février 2002 pour célébre la décennie du label Image. Il n'est toujours pas sorti. Le responsable de ce retard ne serait autre que Todd McFarlane qui n'aurait toujours pas livré une seule de ses 20 pages de Spawn ! Dans une interview internet, un autre fondateur, Erik Larsen, donne une explication peu glorieuse à ce retard. Selon lui, McFarlane souhaite utiliser dans son histoire des personnages créés pour TMP par l'auteur Neil Gaiman. Or ce dernier est actuellement en procès avec Mc Farlane concernant les droits de ces personnages (dont la célèbre Angela). Image attendra donc que l'affaire soit jugée avant de sortir le recueil.
"...Je ne sais pas ce que je peux dire de plus, sinon que Todd a été réellement stupide de laisser quelqu'un créer des personnages dans son univers pour ensuite prétendre qu'ils lui appartiennent." ajoute Larsen.
Tout le monde chez Image espère que Todd McFarlane aura l'envie de mener cette affaire à terme afin que les fans puissent enfin profiter d'un ouvrage qui se devait d'être un événement. Rien n'est moins sûr cependant puisque Todd s'est trouvé une nouvelle passion (voir "Que sont-ils devenus ? page 44")
Drôle d'anniversaire !

Techno Color

Brian Haberlin a plusieurs casquettes. Co-créateur de Witchblade, coloriste de génie et scénariste de talent, il dirige toujours une maison d'édition, un studio de colorisation (Avalon) de plus en plus en vogue, et il ne manque pas de projets à Hollywood. Opinions d'un vrai gentil qui fait le cynique...



Couverture de Avengers Icon : Vision#1 (Marvel)

C.B. : Qu'est ce que cela signifie aujourd'hui d'être l'un des partenaires d'Image comparé à il y a quelques années ?

B.H. : Techniquement, je ne suis pas partenaire d'Image. Todd (McFarlane), Marc (Silvestri), Jim (Valentino) et Eric (Larsen) sont les partenaires d'Image, moi je suis juste un studio distribué par Image. Et l'un dans l'autre, ça n'a pas tellement changé depuis des années. A l'époque de Larry Marder c'était différent, mais Jim a l'avantage d'avoir pour priorité que les trains arrivent à l'heure. Et ceux qui le critiquent ou qui quittent Image, sont souvent ceux qui n'arrivaient pas à sortir leurs séries comme prévu... Ou alors, c'est que leurs bouquins ne se vendaient pas bien, ce qui n'est pas sa faute non plus...

C.B. : Satisfait, alors ?

B.H. : Oui ! Où pourrais-je conserver la propriété de mes séries et en même temps être en première ligne dans le catalogue Previews* ? Nulle part...

C.B. : Etes-vous satisfait de la direction dans laquelle va l'industrie aujourd'hui ? Que pensez-vous d'initiatives comme Crossgen ?

B.H. : Ma philosophie est simple : plus il y aura de gens qui font des comics et mieux c'est pour tout le monde. Mais il faut être honnête, Image, DC, Marvel, et Darkhorse sont sous les feux de la rampe, pas Crossgen.

Il suffit de regarder leurs ventes...

C.B. : En France, leurs séries (publiées par Semic) marchent plutôt bien...

B.H. : Ca me surprend... Car il faut bien avouer qu'ils n'ont rien inventé de nouveau ou de fantastique ! Peut-être que c'est juste parce que leurs séries sortent à l'heure... Mon agent dit

toujours que la clé pour vendre à l'international c'est d'avoir des bouquins mensuels. Elle doit avoir raison ! Mais on a déjà vu ça auparavant. Avec les vieux trucs de Malibu comics par exemple...

C.B. : Ce n'est pas vraiment un compliment...

B.H. : (rires) Non, mais on peut toujours dire que c'est subjectif. Disons que c'était juste une observation.

C.B. : Vous étiez un éditeur indépendant beaucoup plus actif il y a seulement deux ans, qu'est-il arrivé à Avalon ? Vous avez préféré retourner à la colorisation ?

B.H. : Dans un sens, oui. Aujourd'hui Avalon est plutôt le nom du studio de colorisation et de design. Et en tant qu'éditeur je sors mes séries sous la bannière Haberlin studios.

C.B. : Visiblement, c'est plus facile pour vous de travailler seul... (il était associé avec Whilce Portacio, aujourd'hui directeur artistique chez Wildstorm)...

B.H. : Hum... Oui... Et c'est bien aussi pour les projets TV et cinéma que ce soit mon nom et pas le nom du studio.

C.B. : Parlez-nous un peu de ces projets d'adaptations à l'écran...

B.H. : *Aria* la série (live) va être diffusée par Sci-Fi Channel. J'écris le script actuellement. On commence par un pilote de deux heures et on enchaîne ensuite sur les épisodes. Je travaille aussi sur un nouveau truc qui s'appelle *Bad Lands*, qui sera diffusé par TNT. Là encore on commence par un épisode de deux heures, après on verra. *Area 52* est en cours d'adaptation pour Universal, je bosse sur le scénario en ce moment également. Voilà !

C.B. : Finies les vaches maigres ! Les comics sont à la mode à Hollywood !

B.H. : Oui, mais en plus comme j'y ai déjà travaillé et que j'ai des amis là-bas, c'est peut-être plus facile pour moi. Et mes séries généralement s'adaptent bien à l'écran, ce n'est pas forcément le cas pour tout le monde. Quand je les écris je vois déjà tout ça bouger dans ma tête. J'imagine les scènes avec de vrais personnages, et j'entends leurs voix. Parfois il y a des problèmes de budget aussi, quand on voit certains comics, on se dit c'est impossible à tourner, ça coûtera trop cher !

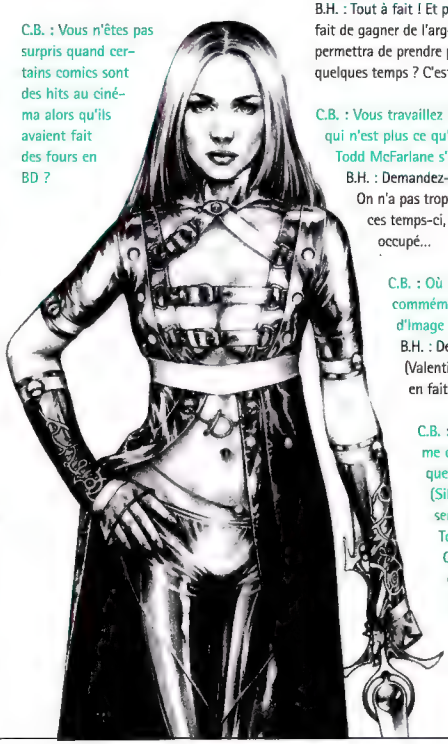
C.B. : Quel est le secret alors pour faire de bonnes adaptations ?

B.H. : C'est difficile à expliquer, c'est une question de sensibilité. Je crois qu'il faut avoir intégré cette dimension dès le début, à l'écriture.

C.B. : Vous qui avez co-créé Witchblade, comment trouvez-vous la série TV qui en est tirée ?

B.H. : Bien. Assez proche de la vision que j'avais du personnage en fait...Plus proche même que ce que la série est devenue quand je l'ai quittée...

C.B. : Vous n'êtes pas surpris quand certains comics sont des hits au cinéma alors qu'ils avaient fait des fours en BD ?



B.H. : Non. Regardez *Men in Black* ou *The Mask* ! Et puis il faut bien admettre que les comics traînent encore une mauvaise réputation... Partiellement aussi parce que le public qui les achète n'a jamais fait beaucoup preuve d'ouverture d'esprit... Ils veulent du super-héros, ils n'aiment que ça. Et c'est pour ça que Marvel s'en tire aussi bien en ce moment, ils jouent là-dessus ! Avec un peu plus de finesse qu'auparavant, des histoires un peu plus adultes et de bons artistes. Résultat, ils mettent les autres à la rue...Ce n'est pas un coup de génie cependant, mais ça marche ! Le problème c'est le phénomène de sclérose. Ils ne ramènent pas de nouveaux lecteurs, ils satisfont ceux qui sont déjà là.

C.B. : C'est mieux que de ne contenter personne, non ?

B.H. : Tout à fait ! Et peut-être même que le fait de gagner de l'argent aujourd'hui leur permettra de prendre plus de risques dans quelques temps ? C'est tout ce que j'espère !

C.B. : Vous travaillez toujours sur "Spawn", qui n'est plus ce qu'il a été... Est-ce que Todd McFarlane s'en fiche ou quoi ?

B.H. : Demandez-lui ! Je n'en sais rien ! On n'a pas trop le temps d'en discuter ces temps-ci, c'est un homme très occupé...

C.B. : Où est passé le bouquin commémoratif des 10 ans d'Image ?

B.H. : Demandez à Jim (Valentino) ! Bonne question en fait...

C.B. : Ce coup-ci vous allez me dire que c'est une question pour Marc (Silvestri), mais vous semblez très détaché de Top Cow aujourd'hui. Que s'est-il passé et êtes-vous au courant de leurs difficultés actuelles ?

B.H. : Ce n'est pas mon problème. La seule chose que je peux dire c'est que si

Athena, Inc, une série pas comme les autres...

> « Les lecteurs viennent moins souvent dans les comic-shops. Je ne sais même pas comment vous faites en France [avec les albums] pour garder les lecteurs d'une année sur l'autre ! »

je dirigeais cette compagnie, je l'aurai fait autrement... Non pas que je veuille la diriger ! (rires) mais je pense sincèrement qu'ils ont fait de grosses bourdes, et ce depuis un certain temps. Mais peut-être que *La Bataille des Planètes* va les remettre à flots ! Le #1 a très bien marché !

C.B. : Pensez-vous qu'il faille encore continuer à faire des mini-séries plutôt que des séries régulières ?
B.H. : Non. Mais les éditeurs indépendants n'ont pas vraiment le choix ! Ca permet de récupérer l'argent plus vite... Personne ne peut avancer les frais pour quatre épisodes aujourd'hui ! Même si en définitive les lecteurs voudraient des épisodes plus fréquemment. Ou alors, quitte à attendre, ils attendent les trade-paper back pour lire tout d'un coup. Ils n'achètent plus les comics un par un. Après ils viennent moins souvent dans les comic-shops. Puis plus du tout ! Mais je ne vais pas argumenter avec vous, je ne sais même pas comment vous faites en France pour garder des lecteurs d'une année sur l'autre en attendant la sortie d'un nouvel album ! Ou alors c'est qu'ils ne les lisent pas vraiment... (rires) Non, je me moque, mais c'est incroyable ! En plus vos albums sont chers ! C'est un système totalement différent, ça me dépasse...

C.B. : Arrêtons de parler business, revenons à votre travail créatif. Votre nouvelle série Athena, Inc est très différente de ce que ce qui se fait généralement. Elle ne contient pas de bulles, et le texte y tient une place prépondérante. Etait-ce un choix délibéré de votre part ou c'était pour cacher la lenteur de Jay Anacleto ?
B.H. : Les deux ! (rires) D'abord, on est en avance sur notre planning de bimestriel, donc, pas de soucis de ce côté-là. Et surtout, je voulais essayer une façon différente de raconter les histoires. Quelque chose comme un livre illustré, plus qu'un vrai comic-book. Je pense que vous verrez mieux ce que je cherchais quand ça sortira en trade paper back. On va faire une version cartonnée, format à l'italienne (horizontal) avec de belles doubles pages etc. Un peu comme l'édition complète du *300* de Frank Miller (Ed.Rackham en VF).

C.B. : Vous disiez que les fans étaient plutôt conservateurs, vous avez pris un gros risque avec cette narration inhabituelle...
B.H. : Oui. J'ai d'ailleurs reçu des tas de mails qui se plaignaient de l'absence de bulles etc. Mais ce n'est pas grave ! Et je pense sincèrement que les étrangers seront plus sensibles que les Américains à cette série. Vous êtes plus habitués à ce genre d'expérience que mes compatriotes.

C.B. : Contrairement à votre production de séries qui a baissé, le nombre de séries que vous colorisez a considérablement augmenté. Vous en faites des dizaines aujourd'hui ! Combien êtes-vous chez Avalon et qui fait quoi ?
B.H. : Nous sommes dix coloristes. Trois dessinateurs/encreurs dont Roy Martinez et Lain Medina qui viennent de finir cinq épisodes de Wonder Woman, et une série Vertigo. Et c'est vrai qu'aujourd'hui le studio marche bien.

C.B. : Est-ce grâce à la peinture digitale ? Comment-vous est venue l'idée de ce procédé de colorisation directement sur le dessin, sans encrage ? Avez-vous eu du mal au début à convaincre les éditeurs d'essayer ?
B.H. : C'est en partie grâce à ça, oui. Mais ça n'a pas été difficile, ça a toujours bien marché. On en fait pas mal pour Marvel aujourd'hui. Sur des comics et pour le merchandising aussi. Pour des produits sur le nouveau film des X-Men par exemple. On a fait aussi des images pour des lunch boxes etc. Plus les couvertures de la mini-série Vision. Plus des pages en 3D pour DC. Et d'autres encore. Notre force, c'est que généralement, les gens

qui techniquement savent faire de la peinture digitale, ne savent pas dessiner. Ils savent mettre les lumières, les effets, etc. Mais le résultat n'est pas fantastique. Et en plus, il ne fait pas réel parce que le dessin n'était pas bien fait au départ. C'est ça le secret et la difficulté en même temps. Mais quand vous connaissez les trucs, c'est génial ! Dans quelques mois je pense même sortir une série entière réalisée avec ce procédé. Et je crois que ce sera joli, et beaucoup plus rapide à produire qu'un comic-book ordinaire dessiné, encré, colorisé.

C.B. : Pensez-vous que ce soit la prochaine étape dans la production des comics, comme on a eu auparavant la généralisation du lettrage informatique ou celle de la colorisation par ordinateur ?

B.H. : Oui. Et c'est logique. Parce qu'il y a un tel va-et-vient dessin / ordinateur qu'à la fin, quand c'est bien fait, vous avez l'impression que tout a été réalisé à la main. Pour les couvertures de la mini-série *Vision* (à découvrir en 2003 en VF) par exemple, ça a été assez simple de convaincre Marvel, parce qu'on a un personnage qui est un androïde etc. La 3D ça va bien dans son univers. De plus, Tom Brevoort qui en est l'éditeur m'avait déjà demandé des couvertures en 3D pour *Hulk* et il en était très content.

C.B. : Où est passée "Aria", le comic-book ?

B.H. : Elle revient... On prépare une mini-série de deux épisodes, mais on cherche encore un bon artiste régulier pour s'y mettre. Justement aujourd'hui j'étais en ligne avec Brian Holguin, il n'a pas aimé le nouveau que nous avons testé, donc on repart en chasse... La dernière mini-série n'était pas ce qu'on a fait de mieux... Disons gentiment que ce n'était pas très «consistant». Alors cette fois, on cherche vraiment quelqu'un de doué...

C.B. : Vous colorisez pour tout le monde, mais vous n'écrivez que pour Avalon, vous n'avez pas envie d'écrire pour Marvel ou DC par exemple ?

B.H. : Ils me l'ont déjà demandé, et de temps en temps je me dis, tiens j'aimerais bien faire telle ou telle série. Mais aujourd'hui que ça commence à bien marcher, il vaut mieux que je me concentre sur mes propres créations. On m'avait proposé de scénariser les X-Men il y a quelques années mais je n'en avais pas lu un seul épisode depuis John Byrne et Chris Claremont ! Je n'aurai pas su où commencer ! Et puis je déteste les séries sur des équipes en plus... C'est bête, mais quand ce ne sont pas mes personnages, finalement, je suis mal à l'aise. Quand c'est à moi, je sais les libertés que je peux prendre, je connais les tenants et les aboutissants de tout ! Quel artiste aujourd'hui prend son téléphone pour demander à Stan Lee pourquoi il a créé Spider-Man au début ? Quelles étaient ses motivations etc. On ne le sait pas ! On connaît les premières histoires, mais c'est tout. Pourtant il y a sans doute des trucs qu'il n'a jamais dit à ce propos et qui feraient de bonnes pistes à explorer. Pour finir, je crois que tant qu'à faire, j'aimerais mieux dessiner Spider-Man qu'écrire ses aventures ! (rires)

Garçon fidèle en amitié, Brian Haberlin est resté très lié à Harris Comics, l'éditeur de Vampirella pour qui il réalise toutes les colorisations. Il lui arrive également de "tester" de nouvelles techniques comme ici avec Vampi Digital, tout en 3D.

C.B. : Vous n'avez pas envie d'écrire de vrais livres maintenant ?

B.H. : Non, je n'ai pas le temps d'ailleurs, je fais des scénarios.

C.B. : Les attentats du 11 Septembre ont lancé la mode héros tirés de la « vraie vie» comme les policiers ou les pompiers, qu'en dites-vous ?

B.H. : On colorise *Call of duty* et une autre série du même genre, donc je peux donner mon avis là-dessus. Franchement, Joe et les autres essayent de faire quelque chose de bien et de différent. C'est vraiment un hommage à tous ceux qui ont sauvé des vies. De plus c'est légitime parce qu'ils sont à New York. Marvel et DC ont leurs bureaux à quelques rues à peine du World Trade Center, ils ont vécu les attentats en direct, ils n'essayent pas d'exploiter le filon. Et je dirais même que c'est bien pour les comics en général, parce que ça intéresse les gens. On a vu Joe dans toutes les émissions du matin, on l'a entendu sur toutes les radios etc. Peut-être même que ça va ramener de nouveaux lecteurs dans les comic-shops...

C.B. : Mais est-ce que cette "mode" ne va pas passer ?

B.H. : Il y a depuis longtemps des gens qui essayaient de mettre de vrais personnages au centre des histoires, mais ils n'avaient pas de succès ! Ça n'intéressait pas le public. Encore une fois il préférait voir des super-héros.

C.B. : C'est une question d'âge ?

B.H. : Non... C'est juste que depuis 20 ans, ce sont les mêmes personnes qui vont acheter des comics... C'est triste mais c'est comme ça !

C.B. : Peut-être que le circuit de distribution est également en cause...

B.H. : Pas seulement. Les produits eux-mêmes doivent être différents de ce qu'ils sont aujourd'hui. Contenus et formats devraient être changés. Il y a plein de séries par exemple que je ne pourrais pas laisser entre les mains de mon fils de 6 ans. Elles sont trop effrayantes...Et pourtant j'aimerais tellement qu'il se passionne pour un ou plusieurs comics et que cette passion lui dure toute la vie ! Mais quelle série aujourd'hui aurait cet effet-là...

C.B. : Les mêmes qu'avant ! Spider-Man, Batman, Superman etc.

B.H. : Peut-être... (conclut-il peu convaincu...)

Propos recueillis par Lise Benkemoun

* Le catalogue Previews est l'outil avec lequel les boutiques du monde entier commandent leurs comics. Il est édité par Diamond, le principal distributeur de comics. Chaque éditeur, dont Image, possède sa section qu'il organise à sa guise.

[Bilan & Perspectives]

Que sont devenus les créateurs d'Image?

En 10 ans, Image aura changé le visage de l'industrie de la bande dessinée américaine. Bien qu'ils ne l'aient pas inventé, le système du « creator-owned » s'est imposé grâce à Image, obligeant même les grands studios à revoir leur politique à cet égard. De plus, Image a libéré des forces créatrices qui ont permis à des genres jusqu'ici inexplorés de voir ou revoir le jour. Enfin, il y a le plaisir. Car, au-delà de tout phénomène de collection, ces comics nous ont fait tour à tour rager, rêver, ou passer le temps. Ils ont contribué à la vivacité du genre et à sa capacité à se réinventer sans cesse.

Todd McFarlane

L'homme n'est plus intéressé par les seuls comics. Il est depuis longtemps passé à « autre chose ».
Il s'est offert une équipe de Hockey, une collection de balles de base-ball à plusieurs millions de dollars et anime même une émission sur le sujet dans une radio locale d'Arizona. Pour le reste, la production de figurines *Spawn*, ou les fameux Movie Maniacs (tirées de films cultes comme *Terminator*, *Halloween* ou *New York 1997*) suffisent à assurer son train de vie. Il est vrai que McFarlane Toys est devenu une référence mondiale en matière de qualité et de diversité. Et que le peu d'intérêt du film de Spawn a passé à Todd le goût du cinoche... *Spawn*, désormais dessiné par Angel Medina n'est plus dans le Top des 10 meilleures ventes mais reste un solide outsider.

Erik Larsen

Il se concentre plus que jamais sur *Savage Dragon* qui vient de passer le cap du numéro 100 (un numéro qui boucle la boucle, en fait). Sa rapidité à exécuter les pages les plus complexes étant devenue légendaire, Larsen a aussi tenté, en plus de sa série de revenir chez Marvel et DC. Hélas, les séries qu'il y a lancées ou reprises comme *Aquaman*, *Nova* et *Defenders* ont été des échecs commerciaux. Il a, en revanche, eu plus de chance avec *Wolverine* dont il n'assurait que le scénario. Optimiste patenté, Erik Larsen ne désespère pas d'arriver à concilier ses passions pour certains personnages avec les goûts du public. On ne se refait pas...

Marc Silvestri

Après des années passées à former d'autres artistes, Marc Silvestri a dû se remettre au dessin. On lui a souvent reproché de s'être quelque peu endormi sur ses lauriers (et quels lauriers !). Ajoutez à cela la defection de quelques recrues adoubées par le patron (David Finch en tête), la relative indifférence dans laquelle sont tombées ses séries (*Fathom, Witchblade, Universe*) et l'arrêt des séries de J.M.Straczynski (*Rising Stars, Midnight Nation*) : tout cela l'a sorti de sa torpeur.
Il s'applique maintenant à donner de l'épaisseur à la série *Inferno : Hellbound* dont il espère qu'elle pourra, avec *Tomb Raider* (l'autre mamelle du studio), relancer la machine. En prime, Top Cow s'est lancé sur le créneau des "revival" en redonnant vie, sous forme de comic-book, au dessin animé *La Bataille des Planètes*. Vu le succès des premiers numéros, on comprend mieux pourquoi Top Cow a investi cette niche !

Jim Valentino

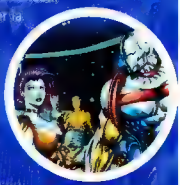
Il a toujours été le plus "business" des fondateurs d'Image, cela n'a pas changé. Jim Valentino ne dessine plus régulièrement depuis 1995. Son poste de Président d'Image Comics, acquis fin 99, semble lui convenir à merveille.
À son crédit, il faut mettre la diversité des créateurs attirés chez Image. Même si les ventes ne sont pas toujours à la hauteur, des séries comme *Powers, Red Star* ou *G.I.Joe* (premier représentant du 'revival' des années 80) sont de véritables hits. Une autre initiative de Valentino a été la réforme des pages promotionnelles paraissant chaque mois dans le catalogue destiné aux comic-shops, Previews. Cet outil est capital car c'est sur la foi de celui-ci que les revendeurs achètent ou non les comics. Autant dire que les pubs ont intérêt à être alléchantes ! J'm Valentino a donc remis à plat les us et coutumes d'Image en la matière et laissé la part belle aux indépendants. La série Violent Messiah (l'illustration ci-dessus) qui a connu un succès d'estime et commercial tout à fait honorable, doit beaucoup aux efforts de promotion de l'équipe de Jim Valentino. Voilà donc un des fondateurs d'Image qui sans dessiner la moindre case a autant fait (si ce n'est plus) pour le studio que s'il avait pondu une série oubliable. Pas mal !

Les ex-Image...

Ils ont quitté le grand "I" mais leur nom restera à jamais lié au label qu'ils ont aidé à créer. Le point sur eux.

WHILCE PORTACIO a toujours été le plus discret de la bande. Son creator-owned, *WetWorks* devait être un des premiers à porter le drapeau Image en Octobre 1992. Mais le décès brutal de sa sœur changea malheureusement ses plans. La série finit par débuter en 1994 mais ne réussit pas alors à convaincre le public. Déçu, Whilce se replia aux Philippines, sa patrie d'origine. Il refit surface en 1999 aux côtés de Brian Haberlin d'Avalon Studios. Ensemble, ils lancèrent *Stone* chez Image, le temps de 2 mini-séries. Finalement, en 2001, Whilce accepte un poste de directeur artistique chez Wildstorm et tâche ces temps-ci de relancer sa carrière avec une autre mini-série (à suivre !), *StormWatch : Team Achilles*.

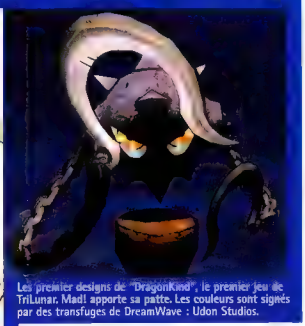
JIM LEE ne fait évidemment plus partie d'Image depuis le rachat de Wildstorm par DC. Il reste néanmoins « le patron » de sa division. Après un passage à vide, il a retrouvé le plaisir de dessiner en 2001. Après s'être illustré sur divers projets et histoires courtes, on le trouve aujourd'hui comme dessinateur régulier de *Batman* (Jeph Loeb en est le scénariste).



ROB LIEFELD n'est plus non plus dans le collectif Image depuis 1997. Pourra-t-il remonter la pente ? Après son départ d'Image, Rob tenta d'imposer, en vain Extreme Studios. C'est ensuite sous le nom d'Awesome Comics qu'il tente de se refaire. Grâce à la complicité bienveillante de Jeph Loeb, les créateurs se pressent pour rallier Awesome. Malgré quelques succès ponctuels comme *Supreme, Kaboom* ou *Coven* (aucun n'étant d'ailleurs dessiné par Liefeld lui-même, un signe !), Awesom sombrera définitivement en 2000, victime de la crise (en partie aussi d'une grosse dette auprès du fisc américain). Désormais, c'est vers Hollywood que Rob Liefeld lance son regard. Après avoir fait du lobying –sans succès– pendant des années pour ferrer des scénarii adapté de ses « œuvres », il semble qu'il travaille à l'adaptation d'un concept pour Jennifer Lopez : *Galaxy Girl* (l'histoire d'une « Buffy » alien –sic-). Il participe aussi au site web *Spinner's rack* pour lequel il produit une série de vignettes parodiques, *Shrink !*, dans lesquelles des super-héros déjantés s'allongent sur le divan. Youngblood devrait également revenir pour une mini-série célébrant son 10ème anniversaire et intitulée *Youngblood : BloodSport* (Arcade Comics). Tout un programme !

Où est passé Joe Madureira ?

Enfin ! *la réponse à une question que se posent de nombreux lecteurs depuis longtemps...*



Les premier designs de "DragonKind", le premier jeu de TriLunar. Mad! apporte sa patte. Les couleurs sont signés par des transfuges de DreamWave : Udon Studios.

Souvenez-vous : à la fin de l'été 2000, Joe Madureira, sortait de deux ans de silence radio. L'artiste qui a le plus suscité la grogne des fans en raison de la totale irrégularité de sa série nous annonçait sa ferme intention de se reprendre en main et de relancer *Battle Chasers* à un rythme de parution honorable. Seulement voilà : plus de deux ans plus tard, seuls trois petits numéros sont venus enrichir l'histoire de Gully et ses amis. De quoi confirmer les rumeurs les plus médisantes à son sujet ? Pas si sûr... Evidemment, les détracteurs de «Mad» pourront toujours rétorquer que, pour quelqu'un qui avait juré qu'on ne l'y prendrait plus, trois numéros en deux ans, ça ne pèse quand même pas bien lourd. D'autant que, suite à sa profession de foi, il semblait bien que la série était partie sur de bons rails, au rythme trimestriel (tranquille mais assuré...). Ces numéros impressionnents par leur qualité graphique et par les pistes qu'ils laissaient entrevoir. Ainsi, on pouvait y faire la connaissance du bad boy en titre en la personne de Sebastius Nefar, le demi-frère de Gully ; on apprenait que les gants étaient doués d'une conscience propre et surtout que Aramus, le père de Gully, n'était peut-être pas le héros sans peur et sans reproches que l'on pensait. Enfin, les pérégrinations de Knolan, le petit magicien, nous laissaient deviner l'existence d'un monde lointain empli de divinités et de monstres légendaires (par ailleurs assez voisin de ce que l'on a pu voir dans les six derniers épisodes de *Crimson...*). En fait, du point de vue scénaristique, on peut dire qu'au cours de ces trois numéros, Joe Mad s'était attaché à brouiller les pistes tout en enrichissant la mythologie de son univers. Bref, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes et puis... plus rien ! Le « syndrome Madureira » aurait-il encore frappé ?

Jeu vidéo, quand tu nous tiens...

D'une certaine manière, la réponse est oui, mais pas au sens où on peut l'entendre. L'une des raisons les plus avancées pour justifier les incessants retards de parution sur *Battle Chasers* était... les jeux vidéo. Il semble que ce cher Joe ait longtemps eu du mal à décoller de sa Playstation et, pendant qu'il explorait les recoins obscurs des derniers jeux de rôles, nous nous languissions en vain... Cette fois-ci, ce sont toujours ses activités vidéoludiques qui le tiennent éloigné de sa planche à dessin mais il est passé de l'autre côté du miroir. En effet, en 2001, il a fondé la société de développement de jeux vidéo TriLunar, dont il assure la direction créative.

Fort de son sens graphique, il est en charge de la création des personnages, des décors et il lui arrive même de coloriser ses designs (quand ce n'est pas le studio Udon qui le fait). Et, au vu des premières images, il n'est pas indu de dire que les jeux vidéos gagnent ce que les comics perdent. Voyez plutôt : c'est du Madureira tout craché et l'on se réjouit à l'avance de retrouver son univers modélisé en trois dimensions.

Dans cette nouvelle aventure, Madureira est épaulé par deux transfuges de chez Interplay : Tim Donley et Greg Peterson. Le premier était développeur en chef pour Black Isle Studios (un label d'Interplay, ayant notamment à son actif *Icewind Dale 1&2* et la série des *Baldur's Gate*) et s'est fait connaître de Joe Mad en s'amusant à modéliser des personnages de *Battle Chasers* sur son site perso (les lecteurs de comics ont pu admirer le résultat dans *BC#9*). Greg Peterson est quant à lui en charge de la partie marketing et management et est également passé par Black Isle. Autant dire que l'ensemble fleure bon le RPG (Role Playing Game-ndlr) ...

Le premier titre en développement est *DragonKind*, un jeu d'aventure orienté action 3D (donc façon Zelda 64). Le scénario est clairement orienté heroïc fantasy. La jeune entreprise publie régulièrement des informations sur son site (www.trilunar.com). Pour le moment, il semble que le gros du travail s'effectue sur le plan de la création graphique, le but étant de retranscrire le plus fidèlement possible le style de Joe Mad. C'est donc avec impatience et attention que nous guetterons ce premier jeu, qui semble en bonne voie (sortie en 2003 sur PS2 et XBox). Dans le futur, il semble évident que nous aurons le droit à un jeu *Battle Chasers* – la série n'est pas un creator-owned pour rien... (en fait, pour le moment, TriLunar n'a pas encore démenti les rumeurs selon lesquelles ce premier titre pourrait être labellisé «Gully & co»). Enfin, si vous faites partie des irréductibles qui considèrent que, TriLunar ou non, Joe Mad a trahi les comics, voici une nouvelle qui devrait vous mettre du baume au cœur : sachez que Battle Chasers n'est pas mort. Madureira a bel et bien le prochain story-arc tout prêt dans ses cartons. Il préfère simplement attendre d'avoir le temps et quelques épisodes d'avance pour le publier (allez savoir combien d'années ?), afin d'éviter que l'histoire se répète une fois de trop. Quant on aime...

Antoine Maurel

Et les autres "Cliffhanger boys" dans tout ça ?

Même si Joe a cru bon de changer de crèmerie (depuis le numéro 9, Battle Chasers est [re]publié chez Image), on peut s'interroger ce que deviennent ses anciens camarades de chez Cliffhanger (qui reste bien un label de Wildstorm/DC Comics, lui...), eux aussi, réputés pour leur talent graphique et leurs inconstances...

J.SCOTT CAMPBELL est sans doute le plus versatile de tous. En effet, quand il ne dessine pas de couvertures pour votre Comic Box, il en fait pour toute la profession ! Récemment, il semble parti dans un délire «années 80» puisqu'il a réalisé des illustrations pour G.I. Joe, Transformers, He-Man (alias Musclor des *Maîtres de l'Univers*) et même réalisé un #0 de 13 pages sur *Thundercats* (Cosmocats en V.F.). Par ailleurs, il semble qu'il ait presque fini un nouveau story-arc de *Danger Girl* [qu'il ne dessinera pas entièrement] mais qu'à l'instar de Mad, il attend d'avoir terminé pour le publier – ceci afin d'enterrer définitivement le «syndrome Cliffhanger». Puis, il se consacrera à une nouvelle série en créator-owned (à droite, les premiers designs de personnages)...Chic !

HUMBERTO RAMOS, le plus régulier de la bande, continue *Out There* avec aplomb. Il a tout de même mis sa série en stand-by, le temps de dessiner trois épisodes de *Peter Parker : Spider-Man* – un titre dont il assure régulièrement les couvertures. Par ailleurs il planche sur l'offre de Paul Jenkins de créer avec lui une nouvelle série régulière, toujours sur Spider-Man. Condition posée par Ramos pour débloquer la situation: trouver le temps de continuer *Out There*.

CHRIS BACHALO semble avoir une activité plus éclectique ces derniers temps. *Steampunk* est officiellement en "stand-by" après le numéro 12. Ensuite, Chris a fait deux petits fill-in sur *Ultimate X-Men* (#18-19), des épisodes qui lui ont permis de s'encrer lui-même, ce qu'il n'avait plus fait depuis des lustres. On lui doit également les couvertures de la mini-série *Chamber*, ce qui est bien légitime, vu qu'il est le père du personnage comme les dessins de la CatWoman du projet Stan Lee pour DC... Enfin, une contribution à *Batman : Gotham Knights* clôt l'année 2002. Mais son grand retour, Bachalo ne l'entrevoit pas ailleurs que chez Cliffhanger. Il prépare activement deux nouvelles mini-série de son cru à paraître courant 2003. Sciences et technologies, deux des grands passions de l'artiste seront au centre de ces projets. Une rumeur parle aussi d'une mini-série Marvellienne de grande envergure mais Chris est resté muet à ce sujet...

LEINIL YU est le dernier arrivé dans la bande. Il a lancé en 2002 la mini-série *High Roads* avec le scénariste Scott Lobdell. Si le succès a été modeste, ce coup lui aura permis de "monter" dans le train pour Métropolis et de dessiner, dès 2003, une maxi-série : *Superman : Birthright*.

KURT BUSIEK / CARLOS PACHECO (illustration à gauche) eux n'arriveront chez Cliffhanger! que mi-2003. Le titre de leur mini-série est déjà connu, elle s'appellera *Arrowsmith*.

Pour son retour, la rubrique Héros Oublié vous propose deux personnages pour le prix d'un: Le 1er aurait dû être une star de Marvel à la place d'Iron Man, le second est peut-être le prototype du Yellowjacket des Vengeurs. Ça pourrait s'appeler «créations incestueuses au royaume des héros insectes».

Bee-Man
l'homme-abeille

Au début du Marvel Age, Stan Lee créa un certain nombre de séries de super-héros mais transforma également des séries mettant en avant des «monstres» et autres récits d'horreur en séries super-héroïques. Ainsi *Journey Into Mystery* fut le berceau de Thor, *Toles to Astonish* vit la naissance de Ant-Man, l'Homme Fourmi ,et *Tales of Suspense* fut la première demeure de Iron Man. Mais en ce qui concerne *Tales of Suspense*, justement, cette série fut la dernière à entrer dans la mode super-héroïque, distancée de plusieurs mois par les autres mags de Marvel. Pourquoi ? Parce qu'Iron Man n'était pas, initialement, le super-héros qui devait occuper le poste!

Comme pour Ant-Man, Stan Lee avait décidé de reprendre la suite d'une de ses histoires récentes d'horreur. Avant d'être le super-héros Ant-Man, Henry Pym avait en effet été le protagoniste «civil» d'un récit fantastique « L'Homme dans la Fourmilière », dans lequel le savant se retrouve réduit à une taille microscopique, devenu prisonnier d'un réseau de galeries de fourmi, qui, à sa taille, lui paraissent géantes. Pour *Tales of Suspense*, l'idée première de Stan Lee était de raisonner de la même façon et de donner une suite à l'histoire. Dans *T.O.S. #32* (août 1962), le récit «L'Homme dans la Ruche», dévoilait un homme, Lucius Farnsworth, apparemment un mutant, qui pouvait réduire la taille des autres à volonté, tout en ayant un lien mystérieux avec les abeilles. Dans l'histoire (dessinée par Steve "Spider-Man" Ditko), Farnsworth punit un criminel en le réduisant et en le piégeant dans une ruche... Le plan initial de Marvel, c'était de transformer Farnsworth en super-héros de plain-pied, avec super costume à l'appui...Mais après avoir travaillé sur le concept et réalisé les premières esquisses, Lee et Ditko s'aperçurent de ce que certains d'entre vous ont sans doute déjà remarqué: l'Homme-Abeille, malgré quelques différences notables, s'avérait trop proche de l'Homme-Fourmi. Marvel n'avait pas besoin d'un Ant-Man-bis et on laissa donc tomber Lucius Farnsworth, alias «Bee-Man», qui n'effectua donc jamais sa «mue» en super-héros. La transformation en mag «super-héroïque» de *Tales of Suspense* fut décalée de quelques mois, le temps que Stan Lee trouve l'idée d'Iron Man... On ne peut que se demander quelles auraient été les implications si l'idée première avait été gardée. Songez au destin des Vengeurs, par exemple, si Iron Man n'avait jamais été inventé et si, à la place, on avait trouvé un mutant moustachu, maître des abeilles... Pour les curieux, cette histoire de «l'Homme dans la Ruche» a été traduite deux fois en France: une fois en noir et blanc dans *Eclipso#18*, l'autre en couleurs dans *Gamma#14*, tous deux chez Artima...
Mais si le Bee Man de Marvel en est resté à ce stade, le nom est resté dans l'air... Puisque quelques années plus tard chez un autre éditeur, Harvey Comics, un personnage du même nom allait faire surface dans *Double Dare Adventures#1* (décembre 1966). Et là, accrochez-vous un peu, ça se complique : le second Bee-Man lorgnant aussi bien du côté de Spider-Man que d'un des «modèles» de Spidey.
Joe Simon (co-créateur de Captain America dans les années 40 et de ce Bee-Man) avait inventé à la fin des années 50, avec Jack Kirby, un héros appelé The Fly (la Mouche). En lançant le concept de cet autre Bee-Man (parfois simplement écrit B-Man), l'idée était sans doute de créer une sorte de juste milieu entre The Fly et les recettes marvelliennes utilisées propre aux histoires de monstres et à Spider-Man. Comme Simon n'était pas tout à fait étranger à la genèse de Spider-Man (c'est lui qui avait eu l'idée de l'Homme-Araignée dans les années 50, avant que Jack Kirby n'aille la «répéter» à Stan Lee), peut-être d'ailleurs s'agissait-il d'une sorte de juste retour de manivelle ? Mais pour inventer ce Bee Man, Simon n'avait pas donné dans la subtilité: là, le héros est piqué par des abeilles extra-terrestres et son ADN est du coup modifié. Il devient alors un homme abeille au comportement schizoïde: quand il est B-Man, il veut conquérir le monde, au service des «abeilles» qui lui ont donné ses pouvoirs. Par la suite, sa moralité s'arrangera: le FBI arrive à le guérir de son dédoublement de personnalité avec un médicament à base de gelée royale et le recrute. B-Man devient alors agent d'une branche spéciale (accrochez-vous bien): le F-Bee-I! Remplissant alors des missions pour le gouvernement, il lui faut alors prendre son médicament à intervalle régulier, sous peine de redevenir «méchant». La carrière de ce fort peu inspiré B-Man s'en tint à deux épisodes avant qu'il passe à la trappe... Peut-on pour autant dire qu'il fut vraiment oublié de tous ? Ce héros abeille, à la schizophrénie aigue, pourrait quand même bien avoir eu une influence sur un autre héros, chez Marvel : en 1968, dans *Avengers vol.1 #59*, quand Henry Pym, Ant-Man, devint Yellowjacket (Veste Jaune), le héros abeille, il se distinguait, à son tour, par un dédoublement corsé de personnalité...

XF

"PORTRAITS DE FEMMES" - JAY ANACLETO dessins, AVALON STUDIOS couleurs

Première Apparition : Aria, Soul Market#3

"PORTRAITS DE FEMMES" - JAY ANACLETO dessins, AVALON STUDIOS couleurs

Première Apparition : Aria, Soul Market#5

"PORTRAITS DE FEMMES" - JAY ANACLETO dessins, AVALON STUDIOS couleurs

Première Apparition : Athena, Inc.#1

L'âge de la Maturité

PAR ZEMO

"Suggested for Mature Readers". Cette mention apparaît sur la plupart des comics qu'on réserve aujourd'hui aux lecteurs "avertis". Une distinction qui laisserait penser qu'il y a d'un côté des BD, ne contenant que des histoires manichéennes, 1er degré, sans grande réflexion, et d'autres, plus sophistiquées, qu'on reconnaîtrait grâce à cette mention et qui traiteraient de sujets plus complexes et plus adultes.

Qu'est ce que c'est qu'un comic-book "mature" ? A cause d'un manque de subtilité de l'anglais, la chose n'est pas aisée à définir. Pour certains éditeurs et lecteurs, une BD classée "mature" l'est parce qu'elle contient des éléments trop violents ou trop érotiques pour qu'on les laisse à portée de vue des enfants. Pour d'autres, c'est au contraire un jugement qualitatif, une forme d'histoire plus complexe, plus intelligente... Bien sûr, jouant le flou, les éditeurs prétendront souvent que leurs revues "matures" sont de la seconde catégorie.

En France, la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse a longtemps imposé aux titres jugés trop violents, voire trop pornographiques, la mention "réservé aux adultes" en toutes lettres sur la couverture de certaines bandes-dessinées. Aux Etats-Unis, à partir des années 80, les éditeurs ont souvent préféré utiliser la mention "Suggéré aux lecteurs mûrs". Une inscription qui, à la base, avait la même vocation que le "réservé aux adultes", c'est à dire éloigner les lecteurs trop jeunes, mais qui, de par sa formulation, a donné suite à une toute autre interprétation. En effet, le fait de "suggérer" est bien différent de celui de "réserver". Il n'implique pas une interdiction mais plutôt une incitation qualitative.

La Maturité Empirique...

Dans la décennie écoulée, le label Vertigo, émanation de DC, a été déterminant dans le façonnage de la notion de maturité dans les comics. Il est d'ailleurs frappant de voir comment les dix dernières années ont pu voir de manière simultanée l'émergence d'un éditeur comme Image (qui porte bien son nom puisqu'il a laissé la plupart du temps le champ libre aux dessinateurs) et un concept comme Vertigo, plus littéraire que graphique. Comme si l'un avait été la réaction par rapport à l'autre (et vice versa). Dans le sillage de *Hellblazer* (un enquêteur de l'occulte cynique, alcoolique et héroïnomane) et *Sandman* (le dieu du Rêve), de nombreux personnages, comme *Shade the Changing Man* ou la *Doom Patrol* (version Grant Morrison) ont basculé dans cette sous-portion de DC pour assumer une certaine idée de la maturité, marquée - en général - par un penchant pour le surréalisme et une libido complètement débridée. Le parti "vertigien" s'accompagne en effet de plusieurs transgressions de tabous sexuels. Shade vivait une

relation en trio avec ses deux maîtresses, la Doom Patrol accompagna tour à tour une nymphomane schizophrène, un héros hermaphrodite puis un personnage transexuel. Un comble quand on se souvient que par ailleurs éditeur de Superman, DC a toujours eu la réputation d'être une des maisons les plus conservatrices. Ce n'est pas franchement chez eux qu'on s'attendait à voir de telles questions de société.
En fait, le virage vers le mature s'est fait de manière empirique quelques années avant la création de Vertigo. Toujours chez DC, la série de *Swamp-Thing* (la Créature du Marais), un héros végétal monstrueux, périclitait. Pourtant l'éditeur venait de vendre les droits pour son adaptation en film et série TV. Au bord de la fin de parution, on décida donc de laisser les coudées franches à un auteur anglais, Alan Moore, qui avait quelques idées. Il établit en quelques épisodes que Swamp-Thing n'était pas un homme mais une sorte de plante humanoïde, qui allait vite se consoler dans les bras de sa très humaine dulcinée Abigail. Et comme les deux ne pouvaient consommer leur liaison, leurs relations sexuelles supposaient qu'ils ingurgitent des fruits hallucinogènes que *Swamp Thing* faisait pousser grâce à ses pouvoirs. Cela, plus la dose d'horreur qui allait crescendo, mis vite la série Swamp Thing à part. Sous l'impulsion de Moore, une seconde série naîtrait à partir de Swamp Thing, *Hellblazer*, vite rejointe par une troisième, *Sandman* de Neil Gaiman. DC dut alors assumer le succès de ces séries et les identifier sous un nom commun, d'où cette idée de Vertigo, qui permettait de compartimenter les séries jugées incompatibles avec les titres DC habituels.

La Maturité Accidentelle...

Un autre noyau "mature" fit son apparition chez DC en 1998, quand la firme absorba Wildstorm, ex-élément d'Image. Sous l'impulsion du scénariste Warren Ellis, une petite révolution idéologique était en marche : Entre autres choses, *Stormwatch vol.2* puis le nouveau titre *Authority* bousculaient les conventions en mettant en scène le premier couple de super-héros gay, Apollo et Midnighter, parodiant respectivement Superman et Batman. Wildstorm avait eu par le passé une héroïne lesbienne, Rainmaker (dans *Gen13 vol.1*). Allez savoir pourquoi, elle n'avait pas plus captivé l'imagination du public que ça...

Pour la petite histoire, on notera que la pointe de provoc' derrière la création de Apollo et Midnighter est involontaire. Ellis avait demandé à son dessinateur, Bryan Hitch, de dessiner les deux super-héros en

> "Nick Fury avec des prostituées mineures, une sodomie sous-entendue dans Alias... c'est la 'maturité' selon Marvel avec le label Max Comics, depuis 2001."

train d'enfiler leurs super-tenues. Hitch avait décidé de gagner de la place sur quelques cases et dessina les deux hommes alors que, déjà nus, ils mettent leurs costumes. Certains lecteurs en conclurent que le couple était volontairement nu avant et en déduisirent leur homosexualité... Qu'Ellis n'avait pas planifié mais qu'il inclut alors dans ses plans, entretenant alors les sous-entendus équivoques. Quelques épisodes plus tard, quand il fut décidé "d'officialiser", on demanda à Bryan Hitch de les dessiner en train de s'embrasser. Il tomba des nues : il ne s'était rendu compte de rien, bien qu'il ait été sans le savoir, l'inspirateur de l'idée.

La Maturité Epique...

Ne laissant aucune place à l'accident ou à l'empirique, Marvel avait été le premier gros éditeur de comics à créer volontairement un label s'adressant à un public plus adulte, et ce dès le début des années 80, avec sa filière *Epic* (des magazines et des comics dans la mouvance de *Heavy Metal*, le cousin américain de *Métal Hurlant*) qui allait porter à la connaissance du grand public un certain nombre d'auteurs. *Epic* incorporait en effet un mélange des genres : on y trouvait aussi bien de la SF, de l'Heroïc Fantasy maniant du sexe ou de la violence (par exemple l'origine de Marada la Louve, qui implique son viol par un démon) mais aussi des histoires directement tirées de l'univers Marvel "habituel", comme "*The Last Galactus Story*", par John Byrne, une histoire relativement conventionnelle (par rapport à celles côtoyées dans le même label). Souvent imprimées sur du très beau papier, les revues Epic étaient plus coûteuses que leur voisines moins "mûres", à une époque où de plus tout ce qui n'était pas du pur jus Marvel ou DC était dédaigneusement repoussé dans une caisse marquée "indépendants" et souvent ignoré par les acheteurs. *Epic* était une bonne idée, survenue simplement 5 ou 6 ans trop tôt.
A l'inverse, sur la fin des années 80, alors que DC se préparait à créer Vertigo en se faisant les dents sur *Swamp Thing* et *Hellblazer*, *Epic* eut la mauvaise idée (après le succès de sa mini-série *Elektra Assassin* par Frank Miller et Bill Sienkewickz) de se dire que son défaut avait été de ne pas se rapprocher assez du super-héros classique. Suivirent des tentatives comme la Shadowline Saga, qui visait à donner un univers partagé à Epic mais qui ne rencontra aucun écho dans le public... Lassé, Marvel abandonna de guerre lasse la recherche de cette "maturité" à l'arrivée des années 90 et Epic sombra corps et âme.
Il y a deux ans, cependant, à la faveur de l'arrivée de Joe Quesada à la tête (créative) de cette firme, plusieurs transfuges de DC/Vertigo y furent engagés pour insuffler

EN HAUT : Alien Legion, l'un des titres emblématiques d'Epic, mettait en scène une sorte de "Legion Etrangère de l'Espace" remplie d'extra-terrestres criminels.

cet esprit qui faisait défaut à l'un des plus grands éditeurs de BD américaine. D'où la naissance de MAX, une nouvelle tentative de faire des titres pour adultes. Classés ainsi parce qu'ils contiennent de la violence verbale où littérale, voire des scènes crues au niveau sexuel (Nick Fury en train de louer les services de prostituées mineures ou encore le numéro #1 d'*Alias* marqué par un passage qui sous-entend une sodomie). Les séries MAX ont également un carcan plus strict : là où l'Epic des débuts avait l'ambition de chercher d'autres terrains, de s'éloigner des super-héros, MAX en utilise plusieurs (la Veuve Noire, Blade, etc.) sortis du contexte dans lequel les lecteurs les connaissaient jusqu'ici. Réduire ces titres au fait, qu'ils possèdent, ou pas, une scène osée, serait sans doute injuste. Néanmoins en dehors d'*Alias* et (peut-être) d'*Howard the Duck*, les autres titres tels que *Fury* ou *Blade*, dénués de toute approche littéraire à la Vertigo, supportent mal la comparaison avec le sous-label de DC.

La Maturité Contestée

Pour autant, ça ne date pas d'hier. La BD des USA s'est dès le début déclinée en une branche moins grand public, parfois vendue sous le manteau. Avant les comics, il y avait déjà les "Tijuanas Bibles", des fascicules de BD pornographiques qui tenaient dans la poche. Après l'apparition des premiers super-héros, plusieurs éditions pirates circulèrent d'ailleurs, mettant en scène, par exemple, Batman et Robin occupés à des activités très inhabituelles pour eux, s'ébattant avec des criminelles nymphomanes. Les comics, en tant que genre, ont donc toujours eu une zone "réservée aux adultes", bien qu'avec des tirages, un impact et des objectifs différents selon les époques...

Par ailleurs, la BD américaine est contemporaine de l'aube des mass-médias aux USA. D'ailleurs, dans ce contexte, les comic books apparaissent comme le premier de ces médias de masse du 20ème siècle qui ait été orienté vers les enfants. Et ce "simple" média juvénile n'était pas sans poser de problème puisqu'il se propageait indifféremment dans les épiceries du Mississipi ou les marchands de journaux de New York. Or l'Amérique est à la base une fédération d'états aux lois et aux repères moraux différents selon l'endroit dans lequel on se trouve. Cette explosion massive de nouveaux médias (et en particulier, en ce qui concerne l'enfance, des comics) posa à l'Amérique, cette mosaïque de culture, le problème de l'uniformisation de sa notion d'éducation.

A ce sujet, l'ennemi des comics le plus couramment identifié est le Dr. Fredric Wertham, un psychologue qui s'en prit à une certaine forme de comics dès les années 40. A son encontre, les historiens des comics, le plus souvent lecteurs eux-mêmes, sont généralement pris d'un sentiment qui tient du "À mort l'arbitre". Wertham s'est en effet fendu de plusieurs livres incendiaires sur les comics, dont le plus connu est "*Seduction of the Innocent*". Chassant les sous-entendus homosexuels et politiques là où il n'y en avait pas forcément, Wertham s'est taillé, parmi les fans de comics, une solide réputation d'imbécile qui jugeait les choses sans forcément les avoir lues. Or, souvent ses détracteurs font la même erreur en ce qui le concerne. "Seduction of the Innocent" est plus connu pour son titre que son contenu. Beaucoup le connaissent en terme de référence, peu l'ont lu en entier. Wertham n'était pas le fasciste que les pro-comics aimeraient voir en lui. Au contraire, ses recherches étaient nées à la base, d'une réaction contre le racisme. Wertham s'était étonné du constat fait dans les journaux après un fait divers : après qu'un de ses jeunes patients, noir, avait attaqué quelqu'un dans un stade, les médias n'avait eu d'autre explication qu'il s'agissait-là de l'acte d'un garçon de couleur. Wertham s'était mis en tête, et on ne pourra que l'en féliciter, de démontrer que l'explication était dérisoire et qu'il y avait d'autres facteurs que la couleur de sa peau. Il s'intéressa donc, dans ses études, au principal média écrit à l'attention des jeunes américains, le comic-book mais en retira des conclusions assez tranchées. Selon lui la BD était une véritable institution à fabriquer des criminels. Trop violents, les comics auraient, d'après lui, permis aux jeunes d'apprendre la manière de tuer un homme. Trop sensuels, ils auraient été un nid à fantasmes sexuels et homosexuels, et une incitation au viol.
Il s'agissait largement de divagations, mais Wertham ayant la singulière habitude de prendre comme point de départ ses conclusions et de chercher dans les comics toute scène, même exceptionnelle, pouvant étayer ses thèses il ne se priva de rien...
Pour exemple, parmi ses accusations, il y avait les shorts trop serrés qui laissaient deviner... les parties génitales des personnages. En d'autres endroits, poutant, Wertham n'avait pas complètement tort. Quand il dénonçait, par exemple, l'habitude de certains auteurs de représenter de manière sensuelle des scènes (à répétitions) où la jeune innocente est attachée de manière lascive,

CI-CONTRE : Alias explore les petits secrets salaces de l'univers Marvel... Et va là où aucun personnage de la firme n'avait osé s'aventurer... C'est aussi la seule série mensuelle du label Max, toutes les autres étant des mini-séries limitées à 6 numéros.

soumise au bon vouloir du criminel.
Mais pour autant qu'il ait été incroyablement hautain en ce qui concerne les comics, le Dr. Wertham n'en reste pas moins le premier qui, dans ses travaux, ait émis une distinction entre la BD tout court et la BD pour enfants. Wertham s'attachait en effet aux comics books concernant la jeunesse, sous-entendant par là qu'il y avait une BD pour adulte qui avait, elle, tout à fait le droit de citer (ou tout au moins qui n'attirait pas son courroux). Wertham lui-même, sur la fin de sa vie, ayant découvert le mouvement des fanzines et de la presse amateur que généraient ces comics en vint à admettre de certaines bonnes retombées de cette forme de littérature. Tout au plus regrettait-il... Les cotes que certains collectionneurs étaient obligés de payer pour obtenir de vieux numéros. En fait il y a même de grandes chances que si les éditeurs avaient daigné identifier une partie de leur production comme BD pour adultes, leurs relations avec Wertham auraient été toutes autres.

La Maturité Underground

Le sexe et la violence ne sont pas les seuls interdits des comics qui depuis toujours ont été empruntés d'une certaine laïcité, faisant le plus souvent l'impasse sur les questions de vraies religions (se limitant aux mythologies éteintes comme le panthéon grec d'Hercule ou nordique). A cela, une explication simple : A ses débuts l'industrie des comics se faisait avec des bouts de ficelles et des auteurs sous-payés. Les conditions de travail étaient proches de celle d'un atelier de couture clandestin. Les 1ères années d'existence de ce support sont pleines d'anecdotes où des artistes s'enfermaient à 4 ou 5 dans une suite d'hôtel médiocre pour produire dans le week-end un ouvrage de 60 ou 80 pages, travaillant parfois en 3/8 pour tenir les délais. Autant dire que ce travail mal payé, peu attractif, ne trouvait d'écho que dans les couches modestes et dans certaines minorités. Ainsi la majeure partie de la 1ère génération d'auteurs de comics étaient de culture judéo-chrétienne, et venus d'Europe ... Alors que la société américaine est, elle, essentiellement protestante. Pas question pour ces auteurs de s'intéresser, dans leur œuvre, à leur religion maternelle, puisqu'ils savaient à l'avance que ce sujet serait sabré par les toutes puissantes ligues de moralité, mais pas question non plus de se mettre à faire l'éloge d'une religion qui n'était pas la leur. Il y eut bien sûr quelques

La Doom Force, une parodie du style "Image Comics" sévèrement burnée !

versions dessinées de la Bible mais en dehors de cela, parler de Dieu restait une forme d'interdit tacite, mutuellement consenti. On comprendra que se moquer de Dieu était donc impensable. On imaginera alors l'émoi provoqué dans certains cercles par la parution des "Adventures of Jesus", en 1963. Un fascicule à petit tirage, à la croisée des fanzines et d'une déformation gargantuesque des revues parodiques telles que *Mad Magazine*.

D'autres personnages et parutions du même type émergeraient, formant ce qu'on appellera plus tard le mouvement "Underground" ou "Comix" avec un "x" --dont les portes-drapeau sont Art Spiegelman ou Robert Crumb-- diffusés non pas en kiosques (vu les petits tirages et le contenu provocateur) mais dans un réseau de petites boutiques spécialisées (parfois des boutiques de disques).
Représentants une alternative aux super-héros, les comix exploraient d'autres sujets laissés à l'abandon. Graphiquement, les artistes du mouvement underground expérimentaient aussi beaucoup, en matière de format et mise en page.
Le réseau parallèle qui diffusait les revues allait prendre de l'ampleur, s'adressant à un public plus âgé qui avait un pouvoir d'achat plus fort. Au point d'ailleurs que la plupart des livres sur les comics parus dans la première moitié des années 70 prédisaient la disparition des super-héros au profit des "comix", supposés prendre le dessus parce qu'ils étaient plus "mature". Il n'en fut finalement rien. Peut-être parce qu'avec les 70's les comics non-undergrounds se mirent eux aussi à parler de drogue, de politique et, juste un peu, d'une once de sensualité. Peut-être aussi parce que l'Underground était devenu une machine trop grosse, trop rapporteuse d'argent pour son propre bien intellectuel. Les "comix" stagnèrent et, dans une certaine mesure, le réseau qui les animait vendit son âme, les boutiques s'ouvrant petit à petit aux comics books "grand public". Dans les années 80, ces boutiques, étant devenus des sortes de supérettes du comic de super-héros, ayant renoncé aux comix (que la plupart des vendeurs auraient désormais été bien en mal de nommer), on les nomma "comic shops", un circuit de structures juteuses pour les grandes compagnies puisqu'elles s'y faisaient plus de marge que dans les kiosques. Les "rebelles" étaient devenus rentiers et absorbés par le système qu'ils dénonçaient 15 ans plus tôt.

Date Limite de Consommation ?

Les comics «grand public» sont «poreux». Ils ont une faculté à digérer les éléments de la contre-culture la plus extrême. Par exemple, une fois que des super-héros comme Spider-Man se sont mis à parler de drogue, le mouvement Underground, pour qui c'était un sujet de prédilection, avait en quelque sorte perdu une de ses valeurs ajoutées. Car la "maturité" dans les comics quelque soit la définition à laquelle on se réfère a ceci de particulier qu'elle est très ancrée dans le temps et, qu'au delà d'une certaine période, elle tombe souvent dans une forme de récupération. D'abord parce que les auteurs, à l'échelle de leur carrière, font parfois des virages à 180°. Au début des années 90, par exemple, Grant Morrison, alors auteur de *Doom Patrol*, s'était fendu d'un numéro spécial intitulé *Doom Force* : un pastiche dans lequel il dénonçait le style de Rob Liefeld mais aussi, plus globalement, les titres X-Men. En quelque sorte c'était la réponse de Vertigo à l'adresse des fondateurs d'Image. Dix ans plus tard, c'est à dire aujourd'hui, Morisson est... scénariste des X-Men. Son pastiche est devenu un mode d'emploi !
C'est bien souvent le risque qu'encourrent les auteurs «mature» sur le long terme. A défaut de se radicaliser et de prendre en compte l'évolution des moeurs (c'est à dire que ce qui était «mature» 5 ans avant ne se distingue peut-être plus de la production globale ensuite), le danger est de se faire rattraper, voire dépasser par des comics «immatures».

Phil... à la patte!

Phil Jimenez, c'est un peu le dandy new-yorkais du monde des comics. Scénariste et dessinateur de Wonder Woman durant les deux dernières années, il se prépare aujourd'hui à dessiner les New X-Men pour Marvel et à lancer sa propre série chez Vertigo. Rencontre avec un artiste aussi optimiste que doué...

Comic Box : Vos épisodes de "New X-Men" qui viennent d'être publiés cet été aux Etats-Unis marquent votre retour sur ces personnages depuis la mini-série "X-Men: Liberators" il y 4 ans. Avez-vous changé beaucoup depuis ? Et votre perception de l'industrie des comics a-t-elle changée aussi ?

Phil Jimenez : J'ai beaucoup changé, oui. La grosse différence par rapport à la mini-série que vous mentionnez c'est que cette fois-ci je suis seul maître à bord au dessin. Dans *X-Men liberators* je faisais des roughs grossiers et le reste était réalisé par quelqu'un d'autre... Je travaillais en même temps et je ne pouvais pas consacrer plus de temps aux personnages. Tandis que cette fois-ci j'y mets tout mon temps, je suis ravi, et je pense avoir l'occasion d'imprimer ma marque sur les personnages bien plus que précédemment. Quant à ma perception de l'industrie, elle est assez différente de celle de beaucoup de gens, car j'ai toujours eu de la chance dans ce milieu. Vraiment. Je travaille sur des projets qui m'intéressent, avec des gens que j'aime bien, je suis heureux ! Et j'espère que les lecteurs le sont aussi à la lecture de nos comics !

C.B. : L'un des New X-Men que vous avez dessiné est en fait le numéro anniversaire de la nation fictive de Genosha... Mais tombe également presque un an jour pour jour après les attentats du 11 septembre 2001. En quelle mesure cela a t'il influé sur votre manière d'illustrer l'épisode ?

P.J. : L'histoire même que Grant a écrit pour cet épisode est largement inspirée par les événements du 11 septembre. Sauf qu'en plus il donne également sa vision des choses dans les commentaires. Pour ma part, j'ai forcément été influencé du fait même que je vis à New York, en plein Manhattan. Je sais aujourd'hui des choses qu'on ne peut pas connaître quand on ne les a pas vécues. Par exemple, comment on détruit un immeuble. Quelle est l'odeur exacte des cendres. De quelle couleur est le ciel après un attentat de

cette ampleur. Plein de choses comme ça, plus une tristesse ambiante difficile à décrire, mais que j'essaye de rendre, même par rapport à des personnages de fiction qui meurent dans la série.

C.B. : Vous retravaillez avec Grant Morrison, que vous aviez perdu de vue depuis votre collaboration sur "Les Invisibles" ? Vous retrouvez de vieux réflexes ?

P. J. : Oui. Je reconnais le style des scripts, la façon d'indiquer le découpage etc. même si on n'a pas encore repris depuis très longtemps. Plus une sensation curieuse que j'avais déjà à l'époque, (rires) celle de ne pas vraiment comprendre ce qui se passe dans le bouquin alors même que je dessine les pages ! Pourtant aujourd'hui, quand je regarde *Les Invisibles*, tout a un sens, tout est clair ! Et même brillant ! je pense que ce sera pareil sur ces épisodes de *New X-Men*.

C.B. : Est ce que vous avez dessiné la nouvelle héroïne musulmane, afghane, que Grant Morrison a créé au sein des X-Men et que pensez vous d'un tel personnage ?

P.J. : Je n'en ai pas encore eu l'occasion, car je ne fais qu'un épisode d'abord, puis je termine mes *Wonder Woman* (mon dernier épisode paraîtra aux USA en décembre) et ensuite je reviens pour de bon sur les *New-X-Men*, en même temps que je lance une nouvelle série chez Vertigo.

C.B. : N'est-ce pas le fameux projet en suspens, qui devait se faire en créator owned, chez DC ou Wildstorm, depuis quelques années déjà ?

P.J. : Si, c'est ça ! Enfin, ça voit le jour ! On négocie encore sur certains détails, mais ça marche. Finalement ça va très bien chez Vertigo pour plusieurs raisons, et en particulier pour les thèmes que j'ai choisi d'aborder. A vrai dire, même si c'est une histoire que j'avais écrite bien avant le 11 septembre, le traitement a été très influencé par ces événements. J'ai un formidable éditeur chez DC qui me fait tout retravailler, avec une approche intéressante, différente et en trois dimensions. Il ne se contente pas du minimum, il me pousse dans mes retranchements. La sortie est prévue aux USA au printemps prochain, et je pense franchement que ce sera un de mes meilleurs travaux.

> "Avec Grant j'avais eu l'impression de ne pas vraiment comprendre ce qui se passe dans le bouquin alors même que je dessine les pages !"

C.B. : En tant que dessinateur, vous avez déjà travaillé pour Marvel, DC ou Wildstorm. Pour l'instant votre activité de scénariste se limite à DC. Est-ce que vous ne seriez pas intéressé par le fait d'écrire pour Marvel ou Image ?

P.J. : Sincèrement, non. Je ne me vois pas d'ailleurs comme un véritable scénariste. J'ai eu la chance de travailler sur des personnages dont je me sentais suffisamment proche pour avoir des choses à leur faire dire. Wonder Woman par exemple, j'entendais sa voix dans ma tête, mais je n'ai pas ce rapport-là avec tous les personnages. Et de ce fait, je n'ai pas du tout l'intention de scénariser chaque série que je dessine ! Surtout quand j'ai l'occasion de travailler avec des gens comme Grant Morrison ou d'autres qui sont de toute façon de bien meilleurs auteurs que moi !

Les Titans : une des séries préférées de Jimenez. Mais entre celle-là et Wonder-Woman, il n'y avait pas photo ! Il se contenta donc d'assurer quelques couvertures...

C.B. : A une époque vous vous défendiez de vouloir être un "George Pérez bis" et c'est d'ailleurs une des raisons pour laquelle vous avez refusé de dessiner régulièrement les Titans. Pourtant après cela, vous avez accepté d'être scénariste et dessinateur de Wonder Woman, autre série très marquée par Pérez... Est ce que le naturel a été plus fort que vos réticences ?

P.J. : (rires) Je sais bien que ce n'était pas mieux de ce point de vue-là, mais quand j'ai commencé à vouloir faire ce métier, mon rêve était de dessiner *Wonder Woman*. Alors quand l'occasion s'est présentée, je l'ai saisie pour réaliser ce rêve ! La série était mal en point. Avec des ventes assez basses, et des histoires sans grand intérêt, alors que le soixantième anniversaire du personnage se profilait et qu'on parlait d'un projet de film, j'ai pensé qu'elle méritait mieux que ça ! J'ai donc pris du temps et mis beaucoup d'énergie à essayer de plus prendre soin du personnage et de rendre la série meilleure. Et l'un dans l'autre, ça a marché. Les ventes sont remontées. On a eu des articles un peu partout dans la presse, et même si je ne suis pas content de tous les épisodes, globalement c'est très positif.

C.B. : Vous avez fait un épisode à quatre mains avec George Pérez, comment ça s'est passé ?

P.J. : C'était assez court en fait, mais intéressant. A vrai dire George n'avait pas lu beaucoup d'épisodes de *Wonder Woman* depuis qu'il avait quitté la série et ce qu'il a lu pour préparer notre travail ne lui a pas plu du tout (rires) Mais il m'a quand même aidé en me donnant des pistes de réflexion, des directions à suivre, et j'ai fait le reste. J'ai une grande admiration pour lui et je voulais aussi qu'il apprécie mon travail. Je suis content car il y a

> “Wonder-Woman a une fonction pédagogique : elle pense sincèrement que les humains peuvent vivre en paix.”

peu de temps, il m'a passé un coup de fil pour me dire qu'il avait trouvé mon épisode dans l'Ile paradisiaque très réussi. Et qu'en plus il était ravi parce qu'il trouvait que depuis son départ, personne n'avait vraiment exploité cet endroit.

C.B. : Comment définiriez-vous Wonder Woman ? Qu'est ce qui, selon vous, la distingue des autres héroïnes ?
P.J. : Je dis toujours ceci : alors que la plupart des héros sont là pour redresser des torts, mettre en prison des criminels et lutter contre le Mal. Wonder Woman, elle, a une fonction plus «pédagogique». Elle pense sincèrement que les Humains pourraient vivre en paix si on se donnait la peine de leur apprendre à le faire. Elle essaye donc d'enseigner à ceux qu'elle rencontre une vision différente du monde. Elle n'est pas dans une optique de vengeance, mais dans une démarche optimiste, pleine d'espoir.

C.B. : On dit DC Comics assez conservateur. Pourtant dans vos épisodes, on a eu la confirmation d'une chose sous-entendue depuis longtemps : qu'une partie des amazones de l'île de Wonder Woman ont, assez logiquement, un penchant pour les femmes. Est-ce que ce genre de position a créé des remous chez DC ?
P.J. : Non, personne n'a rien dit. Sans doute aussi parce que qu'on ne voit jamais deux amazones dans des positions officiellement «romantiques». Et puis ce n'est pas moi qui ait «inventé» cela, c'est George Pérez qui l'avait établi, il y a déjà longtemps !

C.B. : Et puis DC était déjà l'éditeur d'"Authority" où Apollo et Midnighter ne se cachaient pas de leur relation homosexuelle...
P.J. : La série était déjà au top quand cet épisode est arrivé, difficile de changer dans ces conditions... (rires) Ce sont souvent les éditeurs à vrai dire qui se préoccupent de ce genre de choses. Ils ne veulent pas qu'on tombe dans les stéréotypes etc. mais souvent c'est le contraire qui se passe... De toute façon, je pense que ce genre de situation ne devrait pas être dépeinte gratuitement... Mais, il faut être honnête, parfois des décisions étranges se prennent pour votre série et vous ne savez pas bien d'où ça vient... Sans vouloir trop excuser DC j'imagine que c'est parce qu'ils sont partie intégrante du groupe AOL Time Warner et que de temps en temps, des gens de la télé ou du cinéma donnent leur avis sur ce qui se passe dans les comics...

C.B. : Vous qui ne vous cachez pas d'être gay, avez-vous déjà souffert dans ce milieu, de remarques désobligeantes par exemple ?
P.J. : Non, j'ai de la chance, ça ne m'a jamais posé de problèmes au quotidien. Et les gens que je côtoie sont tolérants.

C.B. : Votre crossover "Planetary/Authority" était plutôt réussi, on se serait attendu à vous voir débarquer sur une des deux séries ?
P.J. : On en a parlé, en effet. Mais j'avais entendu que Warren Ellis (que j'adore, par ailleurs) écrivait environ deux scripts par an sur ces séries, alors je n'avais pas tout à fait envie de prendre le risque... Il y avait également un projet d'histoire avec Apollo et Midnighter comme héros, mais on cherchait un bon scénariste et personne n'avait visiblement le temps ou l'envie de s'investir là-dedans, alors on a laissé tomber...

C.B. : Des regrets ?
P.J. : Non pas là-dessus. D'ailleurs, ce n'est pas dans mon caractère d'en avoir. Mais pour ne rien vous cacher, j'en ai quand même quelques uns sur *Wonder Woman*... Parfois même,

l'éventualité que les lecteurs vont être déçus par telle ou telle chose qui me semble ratée a posteriori me réveille la nuit ! A chaque fois, je voudrais que les dessins soient beaux, que les gens rient, et qu'ils soient contents. C'est tellement rare aujourd'hui des gens qui sont prêts à se déplacer et à payer pour lire des comics qu'il ne faut pas les décevoir.

C.B. : Dans vos "Wonder Woman" on retrouve Troïa, Wonder girl, et des tas d'amazones, vous voulez créer une Wonder famille comme il existe une équipe Batman ou un team Shazam ?

P.J. : La famille Wonder existe déjà ! Elle est naturelle ! Mais c'est vrai que c'est quelque chose que j'aime chez Wonder Woman comme chez Batman, d'ailleurs. D'autres héros, comme Green lantern par exemple, n'ont pas la chance d'être si bien entourés.

C.B. : Dans les derniers épisodes de Wonder Woman, vous utilisez la Wonder Woman des années 40 et Miss America. Est-ce que vous pensez que des héroïnes patriotiques datant de la seconde guerre mondiale sont encore d'actualité ?

P.J. : Je ne les utilise pas pour faire un laïus patriotique, mais plus pour rendre hommage à la série télévisée de ma jeunesse avec Linda Carter ! (rires) J'adorais ce show ! Or une saison entière de la série se déroulait pendant la Seconde Guerre Mondiale. Ça m'a donc paru amusant de revenir à ces histoires, à cette ambiance. Je l'ai fait avant tout pour le fun ! Quant à Miss America, je ne peux pas vraiment vous dire ce qu'elle fait là, ou je vais vous gâcher le suspense...

C.B. : Quel est votre meilleur et votre pire souvenir de votre passage sur Wonder Woman ?

P.J. : Le meilleur est que chaque jour pendant deux ans, je me suis réveillé pour dessiner Wonder Woman, le plus grand et le plus important icône féminin de l'histoire des comic-books. Pour moi, c'est énorme. J'adore ce personnage et j'aime la dessiner. Mes plus mauvais souvenirs vont de pair avec les crossovers et la politique de bas étage qui ont affecté la façon dont je devais raconter mes histoires. J'ai dû faire tellement de choix qui n'étaient pas les miens. Cela m'a énormément frustré et ça a forcément atténué mon désir de rester sur le titre.

New X-Men#132 par Grant Morrison et Phil Jimenez... quand le "mature" rencontre le "mainstream"...

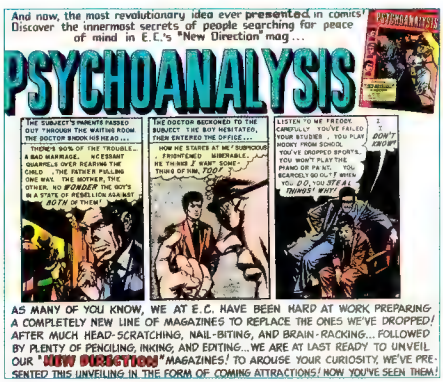
C.B. : Est-ce que cela n'a pas été justement frustrant --et bienqu'il soit un formidable artiste-- de laisser Adam Hughes faire toutes vos couvertures alors que vous faisiez tout le boulot à l'intérieur ?

P.J : J'adore les couvertures d'Adam. Je voudrais qu'il fasse les couvertures de mes comics à vie ! Très franchement, je n'ai jamais eu le moindre problème avec l'une de ses couvertures. Et je lui en aurais fait faire davantage si j'avais pu ! Il est l'un des meilleurs artistes de comics du monde et ça a été un honneur de travailler avec lui !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Comics Code
La Grande escroquerie

Le Comics Code, l'organe de censure de la BD américaine depuis 1955, serait-il en train de disparaître ? Certains y croient depuis que Marvel a répudié ce système. Mais le "code" et ceux qui l'ont décidé tout comme ceux qui font mine de se rebeller aujourd'hui font partie d'un vaste écran de fumée, d'une "opération de communication" qui dure depuis plus d'un demi-siècle.


And now, the most revolutionary idea ever presented in comics!
Discover the innermost secrets of people searching for peace of mind in E.C.'s "New Direction" mag...
PSYCHOANALYSIS
THE SUBJECT'S PARENTS PASSED OUT THROUGH THE WAITING ROOM THE DOCTOR SHOOK HIS HEAD...
THERE'S NOT OF THE TROUBLE... A BAD MARRIAGE... NECESSARY QUARRELS OVER REARING THE CHILD... THE FATHER PULLING ONE WAY, THE MOTHER, THE OTHER, NO WONDER THE BOY'S IN A STATE OF REBELLION AGAINST BOTH OF THEM!
THE DOCTOR BECKONED TO THE SUBJECT. THE BOY HESITATED, THEN ENTERED THE OFFICE...
HOW HE STARES AT ME! SUSPICIOUS, FRIGHTENED, MISERABLE... HE THINKS I WANT SOMETHING OF HIM. POOR...
LISTEN TO ME, FREDDIE... CAREFULLY. YOU'VE FAILED YOUR STUDIES, YOU PLAY TRUANT FROM SCHOOL, YOU'VE DROPPED SPORTS... YOU WON'T PLAY THE PIANO OR PAINT... YOU SCARCELY GO OUT WHEN YOU DO, YOU STEAL... THINGS! WHY?
I DON'T KNOW!
AS MANY OF YOU KNOW, WE AT E.C. HAVE BEEN HARD AT WORK PREPARING A COMPLETELY NEW LINE OF MAGAZINES TO REPLACE THE ONES WE'VE DROPPED! AFTER MUCH HEAD-SCRATCHING, NAIL-BITING, AND BRAIN-RACKING... FOLLOWED BY PLENTY OF PENCILING, INKING, AND EDITING... WE ARE AT LAST READY TO UNVEIL OUR "NEW DIRECTIONS" MAGAZINES! TO AROUSE YOUR CURIOSITY, WE'VE PRESENTED THIS UNVEILING IN THE FORM OF COMING ATTRACTIONS! NOW YOU'VE SEEN THEM!

"Psychoanalysis", un titre lancé par EC Comics après l'arrêt de ses titres d'horreur mettait en scène un psychologue essayant de "traiter" les autres personnages. La volonté était d'amadouer la mouvance de Wertham mais l'expérience se révéla bien morne...

En 2001, Joe Quesada, l'éditeur en chef de Marvel, a réussi un coup médiatique en annonçant qu'il retirait sa firme du *Comics Code Authority*. Marvel ne passerait désormais plus par ce système de censure.
Un geste applaudi par de nombreux fans qui n'ont peut-être pas compris la nature réelle de cette décision...

Du *Comics Code*, ceux qui s'y intéressent retiennent souvent qu'il est né à la suite d'une enquête sénatoriale américaine, en 1954. Une enquête empruntée de "macarthysme" dont les responsables réactionnaires auraient imposé aux éditeurs de BD américaine l'emploi d'un système de censure, dans la lignée de la loi sur les parutions pour la Jeunesse mise en place en France à partir de 1949. En fait, même si pour des raisons pratiques l'histoire est souvent résumée ainsi, elle ne s'est pas vraiment déroulé de cette manière. La vérité étant que le gouvernement américain n'a jamais passé la moindre loi en ce sens et que les pires censeurs furent... les éditeurs de comics eux-mêmes, se cachant derrière ce label pour faire ce qu'aucun sénateur ne leur avait ordonné... Et si possible pousser à la disparition quelques collègues gênants.

Dès le courant des années 30, quelques associations de moralité s'étaient émues du pouvoir croissant des comics sur les "chères têtes blondes" américaines. Les critiques allaient du simple constat de la violence à des réactions fondamentalistes. Certains collectifs chretiens très religieux reprochaient, par exemple, aux super-héros d'avoir des super-pouvoirs, chose qui, d'après les plaignants, était réservé à Dieu et à ses saints. Certains éditeurs, sentant le coup venir, prirent alors le parti de créer, en interne, un conseil éditorial autonome où siégeraient non seulement les responsables éditoriaux, mais aussi une palette de docteurs et de spécialistes de l'enfance. D'ailleurs c'est dans cette logique que DC, qui avait ce conseil depuis 1940, avait proposé au psychologue William Moulton-Marston d'écrire *Wonder Woman* [1] dès 1941.
En clair, DC, comme d'autres, pratiquait déjà l'auto-censure. L'arrivée de la guerre avait, sur le plan des mouvements anti-comics, calmé les choses. Bon nombre de héros de comics affichaient leur patriotisme et étaient, de ce fait, inattaquables. La guerre passée,

cependant, la trêve relative entre associations parentales et éditeurs allait cesser. Fredric Wertham allait ainsi mener une campagne dans la presse, demandant des comptes sur le caractère supposément nocif de certains comics...

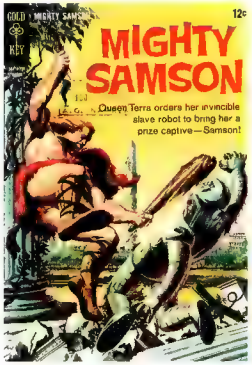
En 1948, bien avant toute commission d'enquête, les principaux éditeurs allaient donc décider de la création d'une association les réunissant, l'*Association of Comics Magazine Publishers*, qui aurait pour but de juger du caractère litigieux de certaines scènes avant leur parution. Les éditeurs gèreraient l'organisme en versant un pourcentage de leurs ventes et le fait d'être "validé" par l'association serait officialisé par un label. Mais bien quelle perdura plusieurs années, l'association n'exerce son poids que dans les tout premiers mois de son existence. Du coup son "code" sombre très vite dans l'oubli... Mais l'objectif, c'est à dire endormir l'opinion publique et lui assurer que les choses étaient "gérées", avait été atteint... Qui plus est, en 1950, une sorte de sondage-enquête sera commandité par les politiques, afin de déterminer si oui ou non les comic books avaient une influence sur la hausse supposée de la criminalité juvénile depuis la fin de la guerre. L'idée venait d'une commission d'enquête sur le crime organisée qui se demandait s'il n'y avait pas un rapport de cause à effet. Le questionnaire (que Fredric Wertham avait contribué à rédiger) consultera non seulement des juges mais aussi des professionnels des comics (éditeurs, auteurs...). À plus de 70%, le panel détermina que non. Et les comics évitèrent ainsi le couperet qu'aurait pu cacher la réponse inverse...

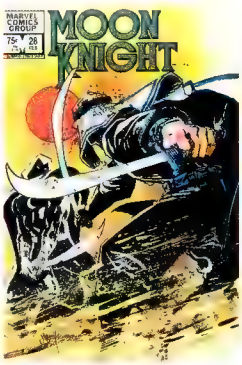
Arrive 1954, et la fameuse commission politique - surnommée "Comité Kefauver" en référence au sénateur qui s'y faisait le plus remarquer - qui serait censée (selon bien des éditeurs actuels) avoir sabré dans leur élan l'industrie des comics. Si une commission sénatoriale s'est bien tenue, elle ne concernait absolument pas les comics dans leur ensemble (bien que certains " anti-comics" l'auraient souhaité) mais seulement ceux qui traitaient de "crime" et "d'horreur". BD sentimentales, western, super-héros ou aventures étaient des genres délaissés par la commission qui, désirant à la fois rassurer l'opinion publique et les professionnels de l'édition, ouvrit ses travaux par cette déclaration du sénateur Hendrickson : *"la majorité des comics sont aussi inoffensifs que du soda."* Finalement la commission ne faisait que se poser des questions qui sont encore d'actualité de nos jours, à savoir la place des scènes de violence dans les médias s'adressant aux enfants...

Pourquoi garde t'on alors le souvenir d'une censure globale, imposée à toute la profession ? Parce que finalement, sur certains points, cela fait l'affaire de l'industrie toute entière. À commencer par l'opposition souvent faite entre les éditeurs de comics, qui auraient été les blanches victimes, et un ramassis de sénateurs ultra-conservateurs. Aujourd'hui cette "vérité" permet de dédouaner les grandes maisons d'édition de leur rôle dans l'affaire et de tout faire passer sur le dos des politiques. Sauf que... rien n'empêche d'être éditeur de comics et à la fois conservateur, voire réactionnaire.

Des conservateurs, il y en avait dans les rangs des éditeurs et créateurs depuis le tout début de cette industrie. Ils l'étaient soit par idéaux, soit par raisonnement commercial, comme le fameux comité éditorial de DC comics, mis en place 40 ans plus tôt. D'ailleurs DC ne publiait pratiquement pas de titres d'horreur et du coup l'éditeur, considéré comme un bon élève, ne fut même pas cité à comparaître devant la commission en 1954 (mais nous verrons plus tard que DC jouerait cependant un rôle bien involontaire dans les discussions).

Non, toute l'industrie des comics n'était pas au banc des accusés. Il n'y avait même pas d'accusés à proprement parler mais des "témoins". En matière d'éditeurs, seuls des représentants d'EC, Marvel (qui s'appelait alors Atlas), Story Comics et Dell Publications étaient concernés. Et seulement pour leur production touchant à l'horreur et au crime. Maintenant que nous avons un peu relativisé les choses, notons qu'il y avait, dans le camp adverse, quelques intervenants farouches. Fredric Wertham, par exemple, aurait vu d'un très bon œil que l'enquête soit élargie à tous les comics, déclarant *"Ça ne fait aucune différence si le contexte est un Western ou Superman ou l'espace ou de l'horreur... Si une fillette est violée, elle est violée que ço se passe dans un vaisseau spatial ou une prairie"* (quoiqu'on se demande bien dans quel épisode de *Superman*, Wertham aurait vu un viol de fillette...). Mais, même à l'époque, les déclarations très catégoriques de Wertham étaient contredites par d'autres psychologues ou même par des gens de la commission, qui





À GAUCHE : Dans les années soixante, certains éditeurs (ici Gold Key) n'avaient pas attendu Marvel ou DC pour publier leurs comics sans que le logo du Code y soit apposé. CI-CONTRE : Dès 1981, Marvel se détourna une première fois du Comics Code avec trois séries (Micronauts, Ka-zar et Moon Knight) vendues seulement dans certains réseaux. Entre 1985 et 1987, d'ailleurs, la majeure partie des séries Marvel allaient paraître sans code sur leur couvertures, avant que l'éditeur ne cède et n'affiche à nouveau le sacro-saint Code.

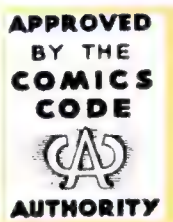
> "Le consensus chez les experts est que les comics ne sont pas la cause du désordre émotionnel des enfants."
>
> Senateur Kefauver, 1954.

trouvaient qu'il allait trop loin, alors qu'il n'avait pas forcément la preuve des retombées des comics sur la délinquance juvénile. En fait, les choses s'annonçaient même bien, au départ, pour les pro-BD. Certes, il y avait eu quelques reportages à la TV particulièrement incendiaires... On voyait des scènes bidonnées où des enfants, après avoir lu des comics, sombraient dans une rage folle et se tapaient les uns les autres... Ou encore des témoignages de gosses ayant eu des problèmes avec la loi avouant timidement avoir lu des BD avant de commettre leurs crimes... Mais les comics avaient un atout de taille dans leur manche : la presse quotidienne. Celle-ci se reconnaissait assez dans le monde voisin de l'édition et les journaux prenaient plutôt le parti des éditeurs, au nom de la liberté d'expression (sacro-sainte chez les américains, ce qui fait qu'aujourd'hui encore des groupuscules comme le Ku Klux Klan ont accès aux médias). Il suffisait donc de se rendre devant le comité et que quelqu'un réponde point par point aux accusations proférées par les anti-comics.

Ce "quelqu'un" serait, par défaut, William Gaines, le patron emblématique de EC Comics qui allait défendre bec et ongle ses productions, parfois même avec une pointe de mauvaise foi. Les BD d'EC étaient connues pour leur côté sanglant et Gaines fit pourtant l'erreur d'affirmer qu'il ne publierait jamais quelque chose qu'il jugerait de mauvais goût. Le sénateur Kefauver commença alors à montrer des couvertures comportant des scènes de décapitation en lui demandant si, vraiment, c'était l'idée que Gaines se faisait du bon goût. Gaines, coincé dans la logique, prétendit que oui. D'après les observateurs, ce fut un tournant. Si Gaines n'avait pas tenté d'occulter ce côté sanglant pourtant évident et s'était contenté d'expliquer que c'était du grand guignol, son discours aurait pu l'emporter. Mais le pire restait à venir. Quelques mois plus tôt Gaines, qui recevait déjà des lettres d'associations de moralité, avait publié une page où il comparait ceux qui s'opposaient aux comics à la censure politique qui sévissait en URSS. Gaines voulait inverser la vapeur et accuser les accusateurs. Dans cette page, sur le ton de la blague, il avertissait ses lecteurs de se méfier des "anti-comics" qui étaient manipulés, selon lui, par les communistes. Malheureusement pour EC, la commission sénatoriale prit pour elle cette insinuation, à une époque où on ne rigolait pas du tout avec ce genre d'accusations. Pour les sénateurs, Gaines venait de sous-entendre qu'ils étaient des sbires du communisme. Gaines perdit alors sa crédibilité. Les autres éditeurs présents, ayant moins de bagout que lui, ne firent que de timides interventions. Restaient deux psychologues "pro-comics " sur qui du coup reposait la défense de ces BD de crime et d'horreur.

Malheureusement, le sénateur Kefauver s'indigna que les deux médecins avaient tous les deux siégés au conseil éditorial de DC (celui mis en place dans les années 40 dont nous parlions plus tôt) et que cela faisait d'eux des salariés de l'éditeur. Les journalistes parlèrent alors de "corruption" des témoins et les comics perdirent l'appui de la presse. Du coup, le témoignage principal de l'autre camp, celui de Wertham, qui avait semblé, au début, bien trop extrémiste, ne trouvait plus vraiment d'adversaire. Au final, cependant, coincé entre des témoins "pro" qui avaient été discrédités et des "anti" pas toujours crédible, la commission (après avoir constaté qu'au Canada, une loi anti-comics qui avait été adoptée plusieurs mois auparavant s'était révélée complètement inutile) décida... de ne rien faire et de compter sur le bon sens des éditeurs ! Le choix était autrement plus libéral que ce qui avait été décidé en 1949 en France. Le rapport final de la Commission Kefauver soulignait même que *"Le consensus chez les experts est que les comic books ne sont pas la cause du désordre émotionnel des enfants"*... Elle demandait certes que les comics de crime et d'horreur soient surveillés mais laissait indemnes les autres...

C'est là, pourtant, que quasiment TOUS les éditeurs décidèrent de créer le *Comics Code*. Assez paradoxalement, l'idée d'une nouvelle



Le timbre du Comics Code, censé figurer sur toutes les couvertures des comics validés...

"Wholesome entertainment", le label de qualité de Fawcett Comics, en quelque sorte le papa du Comics Code qui viendrait par la suite...

association venait de William Gaines, qui souhaitait que tous ses confrères s'unissent. Après tout la commission n'avait fait que des recommandations, n'avait pas donné d'ordre et il espérait que la profession, unie, pourrait tenir tête et même engager des médecins qui auraient pour but de contredire Wertham et Kefauver. Malheureusement pour lui, les autres éditeurs étaient effrayés par le battage médiatique qui avait suivi les débats de la commission. Ils créèrent bien une nouvelle association, la *Comics Magazine Association of America*, mais, contre l'avis de Gaines, n'engagèrent pas les supposés pourfendeurs de Wertham et réinstaurèrent un code, le vrai *Comics Code*, allant même jusqu'à proposer l'interdiction des mots "Horreur", "Terreur" et "Bizarre" dans le titre des revues. Des mots que, comme par hasard, Gaines utilisait dans plusieurs titres de ses EC comics. D'ailleurs on notera que si, à la rigueur, on voit bien, après toutes les discussions sur l'Horreur, comment ce mot et "Terreur" étaient à banir. Mais "Bizarre" ? Qu'y avait-il de traumatisant dans le mot "Bizarre" ? On l'aura compris, le premier geste de qui deviendrait le *Comics Code Authority* fut ni plus ni moins que de permettre aux éditeurs restants de se débarrasser d'un concurrent : EC !
Quant au *Comics Code*, il s'agissait simplement d'étendre le système du conseil éditorial mis en place chez DC depuis 1941. Et par ailleurs d'autres maisons d'édition appliquaient depuis longtemps déjà un "label de qualité". Les comics de Fawcett comportaient par exemple un logo *"Wholesome Entertainment, Approved Reading"*, attestant *"que ces magazines contiennent la plus grande qualité d'amusement"*. En fait, le *Comics Code* reprenait fidèlement les grandes lignes du code déjà appliqué en interne chez Fawcett et DC. Toute l'affaire ne fut donc pas une très grande gêne pour eux. Tout au plus il permettait d'imposer aux autres éditeurs leur politique éditoriale. La seule conséquence notable chez DC fut que Batman cessa, en particulier dans *Detective Comics* (qui aurait pu être associé à un magazine sur les "crimes" et donc tomber sous le coup des observations de Kefauver), de combattre des gangsters, préférant lutter pendant quelques années contre des extraterrestres et autres créatures bizarres, détachées de la réalité...
Avec le Comics Code, il était désormais interdit de montrer trop de violence, défendu de maltraiter les représentants de l'ordre, de faire l'apologie du sexe ou du divorce (on voit que le Code allait bien au delà des recommandations du comité Kefauver)...
L'association alla même jusqu'à proposer à Fredric Wertham d'être le dirigeant du conseil du code, poste finalement refusé par celui-ci... On voit à quel point les éditeurs s'étaient déculottés... Ce fut finalement un juge, recruté par les maisons d'édition, qui obtint la place et, à partir de là, le contrôle leur échappa quelques temps puisque le juge se révéla un peu trop zélé à leur goût. Les années noires commençaient...
Par la suite, la version des grands éditeurs sera toujours qu'ils ont été forcés à adopter ce code, que les diffuseurs refusaient de vendre tout comic-book ne portant pas le timbre symbolisant l'accord du Code. Que, "courageusement", DC et Marvel auraient osé bravé l'interdit en parlant de drogue dans les années 70 (d'abord Marvel, en avril et mai 1971, avec *Amazing Spider-Man vol.1#96-97* puis DC, avec *Green Lantern/Green Arrow#85*, en septembre de la même année). Il faut quand même savoir que DC était donc le principal artisan du code et que Marvel avait publié ses épisodes suite à une demande du ministère de la santé. Les deux firmes n'avaient donc pas grand chose à craindre, à plus forte raison puisque (mais c'est moins connu) n'étaient contraints au code que les éditeurs qui voulaient bien s'y soumettre. Ainsi, dans les années 50, le plus gros éditeur n'était pas DC mais Dell, arrivé à cette place parce qu'il avait (entre autres) des licences prestigieuses comme Disney. Et Dell refusa de faire partie de l'association, ne soumit aucun de ses comics au code et ce dès sa création... sans jamais en être inquiété. Le code n'était tout bonnement pas obligatoire !
En 2001, Joe Quesada a donc décidé de retirer Marvel du *Comics Code*. Mais il faut savoir que jusqu'ici Marvel siégeait au comité directeur du code, qu'il co-finançait. Un code qui n'a plus beaucoup d'effet depuis des dizaines d'années, qui de toute façon n'avait des retombées que si on le voulait bien (un peu comme un chauffard qui serait chargé d'écrire son propre PV) et dont Marvel était l'un des patrons... L'impact n'est, finalement, guère plus historique que cela... Le code est-il mort pour autant ? À priori non, de grands éditeurs comme DC et Archie le financent encore, tout en sachant que, par exemple, cela n'empêche pas DC de publier par ailleurs des titres non sanctionnés par le *Comics Code*, via des sous-structures comme Vertigo... Ceux qui quittent le Code se parent d'un courage sans doute exagéré et ceux qui y siègent préfèrent laisser croire qu'ils sont toujours sous la coupe d'une forme de contrôle indirectement gouvernemental, on oublierait presque qu'il y en a qui l'ont toujours ignoré... 62 ans après les premiers efforts d'auto-censure de la profession, le *Comics Code* reste donc avant tout une opération de communication...

Xavier Fournier

"Hey Kids, look, no code !" (hé les gosses, regardez, pas de code !), une inscription trônant fièrement sur la couverture de X-Force #116, qui marque le divorce entre Marvel et le Comics Code. Mais c'est loin d'être le premier comic à se passer de code, même chez Marvel.

[1] Selon plusieurs sources William Moulton-Marston ne serait pas le vrai créateur de Wonder Woman, bien qu'il ait été officiellement crédité. Wonder Woman aurait été créé "en interne" chez DC, qui en aurait confié la supervision à ce psychologue dans l'idée d'en tirer une caution morale. C'est pourquoi DC aurait demandé à Marston d'adopter le nom de plume de Charles Moulton, pour qu'il ne puisse pas réclamer de droit d'auteur par la suite.

TERRY DODSON

"Voici la couverture de *Spider-Man & the Black Cat : The evil that men do*#2, encrée par ma femme, Rachel. Quand on m'a donné ce job, j'ai commencé par dessiner des tonnes de croquis de Black Cat, histoire de me familiariser avec le personnage. Cette pose est basée sur un de ces croquis. Le design est ultra-simple et c'est ce qui fait que ça fonctionne bien."

™Et © Marvel Comics. All Rights Reserved.

TERRY DODSON

Les deux dessins de gauche sont des croquis réalisés en Prismacolor sur lesquel j'ai ensuite gommé les crayonnés pour donner de l'effet. Les personnages sont des études préliminaires que j'ai dessinées pour CORALINE, un projet que je suis en train de faire pour le compte des Humanoïdes Associés.

Avec le même procédé, j'ai réalisé quelques illustrations pour convaincre Kirsten Dunst qui joue Mary-Jane dans le film de Spider-Man. Elle a aimé et grâce à cela, je prépare un projet secret pour le DVD du film !

D.R.

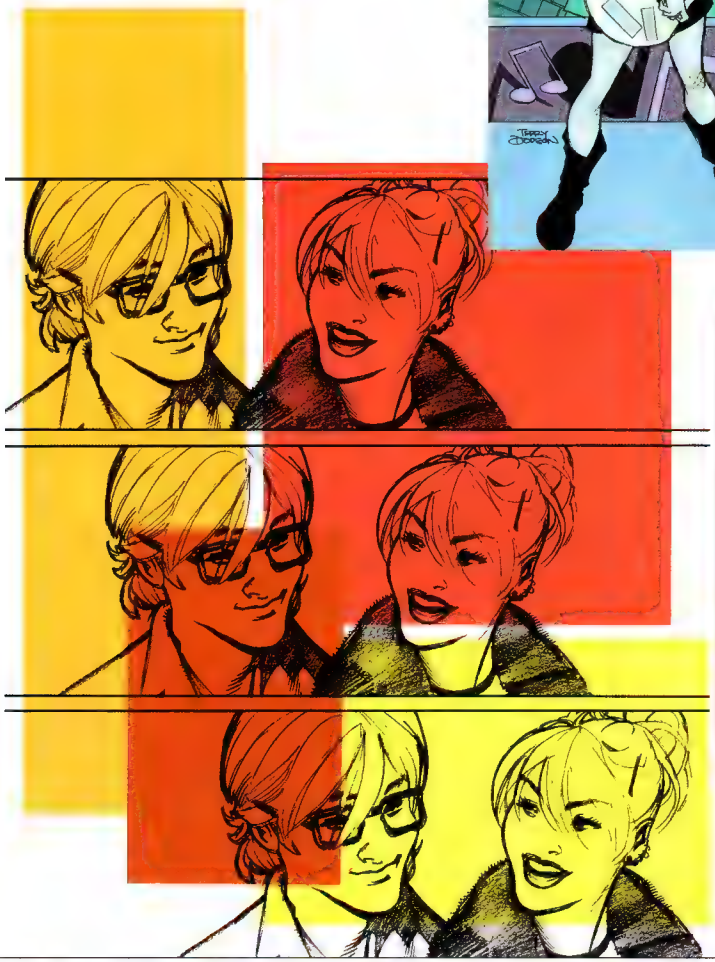
TERRY DODSON

Voici la couverture d'*Harley Quinn#10*, toujours encrée par Rachel. Je me suis éclaté comme un fou à dessiner Harley Quinn dans le costume classique de Batgirl. En fait, j'ai utilisé le costume que Bruce Timm a réinventé pour les besoins de la série animée de Batman. C'est un costume génial et il s'accorde parfaitement à l'exubérance d'Harley.

™Et© DC Comics, Inc. All Rights Reserved.

TERRY DODSON

Vous voyez à droite la couverture de la série indépendante *Hopeless Savages: Ground Zero#2*. C'était vraiment une nouvelle expérience pour moi. Je voulais donner au dessin un look "punk" tel que le décrivait le scénario, j'ai donc modifié mon style, je l'ai arrondi. Puis, j'ai colorisé le tout dans Photoshop en utilisant une palette de couleurs quasi-monochromatique.



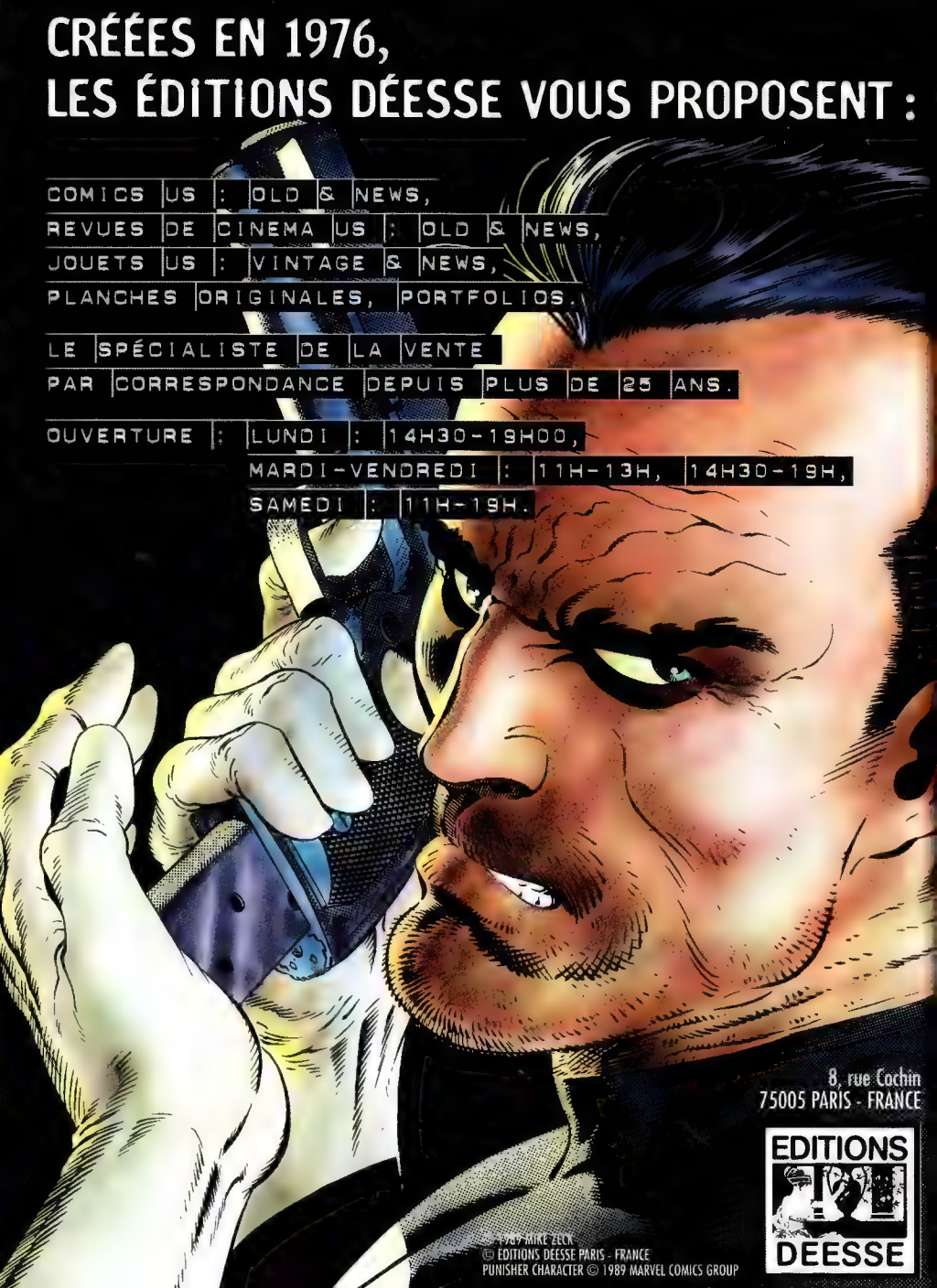
Voilà la cover de *Hopeless Savages: Ground Zero #4*. Généralement, cela me prend environ un jour et demi pour dessiner une couverture, mais celle-ci ne m'a demandé que , 2 heures de l'idée initiale à l'envoi à l'éditeur.J'ai dessiné les deux personnages puis je les ai scannés. J'ai ensuite été dans Photoshop pour placer les cartouches de couleurs... et voila!

CRÉÉES EN 1976,
LES ÉDITIONS DÉESSE VOUS PROPOSENT :

COMICS US : OLD & NEWS,
REVUES DE CINEMA US : OLD & NEWS,
JOUETS US : VINTAGE & NEWS,
PLANCHES ORIGINALES, PORTFOLIOS.

LE SPÉCIALISTE DE LA VENTE
PAR CORRESPONDANCE DEPUIS PLUS DE 25 ANS.

OUVERTURE : LUNDI : 14H30-19H00,
MARDI-VENDREDI : 11H-13H, 14H30-19H,
SAMEDI : 11H-19H.



8, rue Cachin
75005 PARIS - FRANCE

EDITIONS DÉESSE

© 1989 MIKE ZECK
© EDITIONS DEESSE PARIS - FRANCE
PUNISHER CHARACTER © 1989 MARVEL COMICS GROUP

Dark Horse, 'Reveal' & Picasso

PAR IZOD

À peine croyable ! C'est par hasard que Scott Allie, éditeur de nombreuses séries ("Star Wars", "Buffy",...) chez Dark Horse Comics a découvert la seule œuvre connue à ce jour de Pablo Picasso, représentée non pas sous forme de tableau mais comme des comic-strips. Ils paraîssent dans un recueil anthologique, 'Reveal' disponible dès l'automne aux Etats-Unis. Histoire d'une exception culturelle...

Tout démarre en 2001. Scott Allie et sa femme sont en Italie pour leurs vacances et visitent tranquillement la Fondation Guggenheim à Venise. Par le plus grand des hasards, ils tombent nez à nez avec une double planche bourrée de comic-strips et signée... Pablo Picasso. Première question : était-ce un tableau ou, comme Scott le pensait, une agglomération de strips ? *"On pense que ça a été mis sous forme de tableau pour l'exposer"* dit Allie, *"mais c'était réellement des strips !"*. Dans un strip, une petite saynette est racontée en trois ou quatres cases, avec ou sans dialogues. Ici, on avait, sur la même planche, au moins quatre strips différents dont certains avec des dialogues. *"Je l'ai regardé sous toutes les coutures pendant une heure au moins* ajoute Scott Allie, *essayant de le mémoriser parce que je ne l'avais jamais vu imprimé nulle part. Je n'en avais même jamais entendu parler ! Je ne savais même pas si je le reverrais un jour !"*

En rentrant aux Etats-Unis, Scott s'attèle à un nouveau projet intitulé "Reveal" : un recueil d'histoires courtes et de textes mettant en vedette les grandes séries Dark Horse.
"C'est à ce moment que j'ai considéré l'option "Picasso", dit Scott. *"Je me suis mis à débroussailler la question des droits de reproduction qui ont été finalement moins impossibles à acquérir que je ne l'aurais cru."* Dark Horse dû tout de même s'acquitter de droits de reproduction auprès du Musée Guggenheim qui possède l'original du tableau et de la Fondation Picasso. Pour aller avec la reproduction des strips, Dark Horse diffuse également un poème de Picasso ainsi qu'un article resituant l'action (l'Espagne de Franco, les années 36-74) pour les américains incultes...

Dans le reste du recueil, on trouve des choses plus conventionnelles comme une histoire de Buffy, une autre de Spyboy et quelques bizarreries comme une aventure autobiographique de Joe Casey et Ashley Wood, un spotlight sur le film Hellboy (avec interview de Mignola et du réalisateur) ainsi qu'une réinterpretation de "Waiting for Godot" de Samuel Beckett avec... Beavis Et Butthead, les trublions de MTV !
On peut légitimement se poser des questions sur ce pour le moins curieux mélange des genres (de Picasso à Buffy...). Cela étant, Scott Allie réussit à apporter du jamais vu au lecteur de comics. Peut-être espère-t-il tirer le lecteur "vers le haut". L'initiative, valait en tout cas d'être saluée.

◀ Un extrait de la double planche de strips. Pour ne pas avoir à couper l'image, nous l'avons mis à l'italienne, à vous de voir !

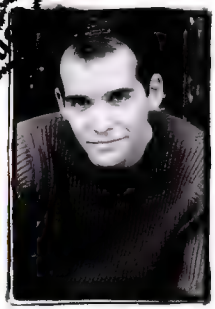
..., The Dream and the Lie of Franco, 1937, etching and aquatint, two parts, each 38.2 x 54.5 cm. ©2002 Estate of Pablo ...Artists Rights Society, New York. Peggy Guggenheim Collection, Venice (The Solomon R. Guggenheim Foundation, New ...Photographer: David Heald. Photograph ©2002 The Solomon R. Guggenheim Foundation.

Le vrai goût de l'Amerique.

Les "bombes" de la BD américaine en albums cartonnés.

EDITIONS USA

DISPONIBLES EN LIBRAIRIES • DIFFUSION : LA DIFF



Nom : Winick
Prénom : Judd
Age : 32 ans
Nom de code : Barry Ween
Identité : publique
Base d'opération : San-Francisco
Pouvoirs : se paye la tête de tout ce qui bouge. Aime les personnages cyniques et satiriques... tout le contraire de lui !

Judd Winick est un indépendant... un vrai. Né à New-York, il baigne dans une ambiance plutôt libérale et a très tôt un certain détachement par rapport à son entourage (ses parents, l'école, ses copains). Fin observateur de la vie, il dessine tôt et capte les dialogues les plus croustillants qu'il compile dans des comic-strips. À 16 ans, il se lance dans une carrière de cartooniste professionnel. Il vend ses dessins (pour 10$ la semaine, pas cher payé !) à Anton Publication qui les refourgue à une pléiade de quotidiens de New York et des états-voisins. Deux ans plus tard, c'ezst à l'Université du Michigan qu'il développe sa première série de strips, *Nuts & Bolts*. La série fonctionne avec une série de personnages tous plus blasés les uns que les autres. *"À la base, tous mes personnages sont des dégoutés, des frustrés. C'est ce qui les rend drôles"* affirme Judd dans un grand éclat de rire.

En 1992, à sa sortie de l'Université, Judd se lie avec une agence de Presse qui revendra ses strips sur tout le territoire. Installé à Boston, il dessine alors pour des quotidiens, 7 jours sur 7. Mais *Nuts & Bolts* finit par lasser ses commenditaires et Judd dû se résoudre à faire machine arrière à New York.

Un an plus tard, survient le phénomène qui changera sa vie. Il se présente au casting de l'emission de télé-réalité (bien avant Loft-Story !) de MTV : The Real World. Pour sa troisième saison, le show pose ses valises à San-Francisco. Sept célibataires enménagent dans une maison et sont filmés 24h/24 pendant six mois. Judd arrive sans à priori et débarque à 'Frisco en février 93. Il y rencontrera deux personnes chères : sa future femme, Pam, et Pedro Zamora.

Pedro était un étudiant atteint du SIDA. Il avait convaincu Judd de venir avec lui dans les universités américaines faire de la prévention contre le SIDA. Mais Pedro dû être hospitalisé avant le début de la tournée et Judd y alla donc seul jusqu'à ce que Pedro le rejoigne. Pedro ne le rejoignit jamais et s'éteignit en novembre 94, à l'âge de 22 ans, des suites de la maladie. Judd continua sa tournée et n'a cessé depuis d'aller à la rencontre des jeunes pour les informer. *"C'est la chose la plus difficile que j'ai eue à faire de ma vie, mais Pedro m'a ouvert les yeux. On ne peut rester les bras croisés !"*.

Parallèlement, parce qu'il faut bien manger, Judd revient aux strips. Il modifie *Nuts& Bolts* en mettant en vedette son personnage favori : Frumpy le Clown. Ce clown triste, désabusé et archi-cynique jette un regard au vitriol sur le monde. Mais au bout de deux ans, la série est annulée par les quotidiens qui la diffuse. On critique le côté négatif, peu familial, du héros. Ça tombe bien, en 1998, Judd Winick en a franchement marre des strips. *"Je les trouvais trop limités, créativement c'était assez frustrant"*. Il commença alors à travailler sur un graphic-novel sur son amitié avec Pedro Zamora. Deux ans plus tard *Pedro & Me* arrivait dans les librairies. *"Ce bouquin a été particulièrement dur à réaliser parce que je ne voulais pas romancer ce que j'avais vécu auprès de Pedro. je n'allais pas non plus salir sa mémoire. Il fallait que ce soit honnête, cela m'a pris deux ans, mais ça valait la peine"*. Et comment !

À peine sorti, le bouquin est un succès et rafle tous les prix dans les festivals américains. Mais Judd ne s'arrête pas là. Il enchaine avec une mini-série : *Barry Ween : the Boy Genius* chez Image (une premiere fois), puis chez Oni Press. La mini-série, toute en noir et blanc (Judd ne publie rien en couleurs, un vieux reste de sa carrière dans les quotidiens), relate les aventures débridées d'un gamin de 10 ans arrogant et présomptueux avec 180 de QI. *"C'est un peu un croisement entre les Simpsons et Minus & Cortex des Looney Tunes. Sauf que Barry ne veut pas conquérir le monde. Être un génie reconnu lui suffit !"*. Quand bien même la série fonctionne bien à l'échelle des indépendants, son aura reste confidentielle. Mais dans la profession, certains éditeurs voient en Judd un scénariste de talent pour des séries plus conventionnelles. Et lorsque DC l'approche pour reprendre en main Green Lantern après le départ de Ron Marz chez Crossgen, il est fou de joie : *"C'est fou, je suis un véritable indépendant mais j'ai toujours lu des comics mainstream. Avant même de faire une école d'art, j'ai appris l'anatomie avec les X-Men de Byrne. D'ailleurs, tout ce que John Byrne a fait dans les années 70-80 est exceptionnel. Son écriture et son découpage m'ont toujours bluffés. Je m'en inspire encore parfois."* Pourtant doué, il faudra plusieurs mois à Judd pour se sentir à l'aise sur Green Lantern. Aujourd'hui, après avoir recentré le personnage, il tente-avec brio- de ramener le héros vers son âge d'or. *"Je fais un concours avec Geoff Johns sur les vieux personnages à ramener d'entre les morts. Pour l'instant il gagne, mais je n'ai pas dit mon dernier mot !"*.

Enfin, en 2001, Marvel l'appelle pour donner corps à une série basée sur la popularité de la mutante Blink et du concept *Millenial Visions*: *"Ils voulaient appeler la série 'Blink & The Exiles' mais n'avaient rien d'autre qu'une bande de mutants faisant la justice en sous-marin dans des réalités alternatives. je leur ait dit : 'c'est tout ?'. Alors j'ai proposé de faire un truc du genre des séries TV Sliders ou Code Quantum. Ils ont aimé et voilà ! Je m'amuse bien sur Exiles. Quant au dessinateur, Mike McKone, c'est le boulot de sa vie. On peut faire ce qu'on veut dans les réalités alternatives. Une fois on a changé la visière de Cyclope pour une seule case. C'est trop fun!"*. Et du fun, on en prend aussi à lire cette excellente série. Vous en reprendrez bien un peu Mr Winick ?

L'éternel Retour

PAR ZEMO

© DC Comics, Inc.

Depuis quelques mois, ils créent l'événement en concurrençant, et même en écrasant parfois les ventes des X-Men et autres «valeurs sûres». Ce sont des séries interrompues il y a des années telles que "GI Joe", "Green Arrow", "Hawkman", les "Transformers". Des titres arrêtés parce que les ventes ne justifiaient plus leur existence et qui aujourd'hui reviennent en force. Et même plus fort qu'avant.

Qu'un titre arrêté, tombé en disgrâce, revienne là où on ne l'attend pas et s'empare de la position de leader du marché n'est pas chose nouvelle. Les *X-Men* eux-mêmes, le titre-phare qui a littéralement porté l'industrie des comics entre les années 80 et aujourd'hui, était complètement passé de mode à l'aube des années 70 et cessa même un temps de paraître (avant de reprendre sous la forme de réimpression). 5 ans plus tard, une coalition de scénaristes de la Marvel eut l'idée de ramener le groupe (avec en partie de nouveaux membres).

Le succès fut au rendez-vous et le reste appartient à l'Histoire du genre...

Pourquoi prendre le risque de ramener une série qui a connue l'échec ? Par rapport à un concept complétement neuf, des personnages qui ont vécu déjà des aventures ont forcément un petit fond de fans quelque part et les employer est l'assurance relative d'un lectorat potentiel (la preuve : le présent Comic Box Annuel, qui fait suite à une éclipse d'un an, en est lui-même un, en quelque sorte).

Un autre facteur, est que le nombre de lecteurs s'est réduit avec les années. Si l'on appliquait aujourd'hui les normes des éditeurs du début des années 80 -- qui sabraient tout titre incapable de se maintenir au dessus de 100.000 exemplaires-- il ne resterait que deux ou trois séries et encore. Le plafond des ventes de nos jours correspond à ce qu'était le plancher 20 ans plus tôt. Ceci établi, il n'est donc pas incohérent qu'un éditeur se dise que si une série s'est «couchée» à 95.000 exemplaires il y a une quinzaine d'années, elle a un potentiel, même avec de l'érosion dans ses lecteurs, pour s'imposer quand même, en 2002, dans le peloton de tête. Et si en plus vous avez la chance d'attirer un auteur quelque peu coté dans le projet, alors là, l'affaire est faite ! C'est précisément ce qui s'est passé pour *Green Arrow* il y a une vingtaine de mois aux USA. Avec Kevin Smith (*Daredevil*) aux manettes, la nouvelle série a vu son #1 s'envoler en tête du classement des ventes et aujourd'hui encore, après un tassement compréhensible, reste grosso-modo la quinzième vente d'un marché qui compte plusieurs centaines de titres ! Il faut dire qu'en dehors de son nom Kevin Smith avait deux choses qui jouaient pour lui :

1) le fait que ce Green Arrow était censé être mort depuis le milieu des années 90. Le ramener impliquait donc un mystère, que Smith ne résout qu'au bout de quelques épisodes, le temps pour lui de fidéliser son lectorat.

2) le goût de la nostalgie. Ce n'est pas pour rien que DC, éditeur de la série, a fait oublier aux auteurs le nouveau costume qu'ils avaient initialement envisagé pour le héros... DC lui préféra... le costume porté dans les années 70 et tombé pourtant depuis longtemps en désuétude.

La recette du "Relaunch"

C'est une recette similaire qui a fait que le retour de Hawkman a lui aussi été un événement salué aussi artistiquement que commercialement bien qu'étant peut-être plus étonnant. Hawkman n'avait jamais été une locomotive pour DC Comics. Et, bien que James Robinson et Geoff Johns commencent à avoir une excellente réputation, elle n'a rien à voir avec le poids commercial d'un Kevin Smith. Mais en reprenant le même système, c'est à dire d'abord le «manque» lié à une absence mystérieuse (Hawkman était lui aussi considéré comme mort depuis des années) et à la nostalgie (en moins d'un an la série a déjà ramené plusieurs ennemis et éléments liés à sa version des années 60), l'Homme-Faucon, éternel second couteau de DC, s'est hissé à la quinzième place des ventes le temps de son numéro #1 et, même s'il est depuis redescendu de plusieurs places, égale ou devance des séries comme Spawn (il est vrai que la série de McFarlane n'est plus le fer de lance qu'elle était il y seulement deux ans) ou même le *The Call of Duty* de Marvel, pourtant très médiatisé. Du coup DC, qui n'a pas sa calculatrice loin des yeux, met en place une véritable technique du come-back, calquée sur celle de *Green Arrow*. Par exemple l'an dernier Aquaman, le roi des océans, a été «tué» pendant une grande saga (*Our Worlds at War*). Plusieurs épisodes de la *Justice League* ou de *Superman* exploitant le filon de sa mystérieuse disparition...

Captain America volume 4... troisième avatar en 7 ans d'une série qui n'en finit pas de redémarrer...

Jusqu'à un nouveau rendez-vous en 2002, *The Obsidian Age*, qui ramène Aquaman d'entre les morts !

Sans plus attendre DC a déjà prévu une nouvelle série mensuelle d'Aquaman (alors qu'il l'avait perdu il y a trois ans). Pas de doute, le «manque», bien géré, créé un effet culte et DC en est maintenant à éloigner des personnages pour se les garder aux frais deux ou trois ans et les ramener de manière triomphale. L'un des prochains «ramenés» en instance serait le cultissime Firestorm, l'Homme Nucléaire...

On en retiendra qu'il existe des techniques (bien qu'elles ne soient pas absolues) pour refaire d'un héros dépassé un concept cool ! Et que ces techniques mènent à égaler ou devancer les éternels titres de Marvel. Pour DC, ce n'est jamais que la redécouverte d'un filon qu'elle avait exploité au début des années 80, avec des séries comme les *New Teen Titans* de Wolfman et Pérez, là aussi un «relaunch» ou encore le *Man of Steel* de John Byrne et les nombreux relaunchs qui ont suivis *Crisis*...

Marvel moins méthodique

Marvel, sous ses airs de ne pas y toucher, n'est pas au dessus - non pas de cette technique - mais de tout soupçon. On notera cependant que les titres de la ligne *Ultimate Marvel* (les héros de la firme remis au goût du jour...), qui eux marchent très bien, sont dans un sens des relaunchs... de séries qui ne sont par ailleurs pas arrêtées ! Plus proche de la technique DC, en cette rentrée 2002, la série *Captain Marvel*, est relancée abruptement, d'un mois sur l'autre avec cette même manœuvre du mystère : le héros change de costume et est censé être devenu fou. Le lecteur aura tout le loisir d'acheter le numéro un et de lire la suite s'il veut des éclaircissements...

Un peu plus loin de nous, il y a eu bien sûr des exemples comme les *Heroes Reborn*, qui relançaient les Fantastiques, les Vengeurs, Captain America et Iron Man sous la supervision de Jim Lee et Rob Liefeld (en 1996 tout de même-ndlr) ... pour les relancer une nouvelle fois un an plus tard à la faveur de *Heroes Return*. Captain America, qui vient d'ailleurs d'être relancé une fois encore dans la collection *Marvel Knights*, aura connu trois redémarrages en sept ans, sera passé trois fois par des nouveaux numéros #1 pour relancer l'intérêt des collectionneurs. La dernière tentative en date, bien qu'elle repose sur les excellents dessins de John Cassaday comporte quelques petits défauts : la fin de la série précédente avait en effet mis en place le nécessaire «mystère» avec la disparition d'un personnage majeur et son enterrement. La série nouvelle, elle, oublie purement et simplement l'ébauche de mystère mis en place. Du coup le public n'est pas tenu en haleine comme l'a pu être celui de Green Arrow et il semble probable que les effets du "relaunch" de Captain America seront plus minimes.

Il y a des précédents antérieurs, cinglants, chez l'éditeur, comme sa tentative de relance de tous les titres Spider-Man en 1998, sous la houlette de John Byrne et Howard Mackie, depuis tous les deux ont été remerciés puis désavoués (et leurs travaux effacés de l'histoire du tisseur). Le redémarrage de *Hulk*, là encore par John Byrne (mais cette fois au scénario seulement), fut un autre exemple de pétard mouillé.

D'ailleurs, Marvel a trébuché avec quelques relaunchs ces derniers mois (mais bon, les *Ultimates* sont là alors les affaires ne sont mauvaises pour autant). Les refontes de *Cable* et *Deapool* en *Soldier-X* et *Agent-X* n'ont pratiquement pas eu d'effet sur les ventes...

La déferlante des jouets ou celle des cartoons ?

C'est que le petit monde des comics est en ébullition, l'attention tournée ailleurs : naguère, Marvel aimait à se moquer de ses concurrents en montrant comment il occupait régulièrement les 9 premières places du marché. Tous derrière et lui devant, comme disait la chanson. De nos jours, le ton n'est plus le même. En fin de printemps 2001, sur les 5 meilleures ventes, Marvel n'occupait plus que la cinquième (avec Ultimates) s'étant fait passer devant par... les relaunchs («les relancements») de la concurrence. Certes le phénomène n'a que quelques mois, ce n'est sans doute qu'un effet de mode et les ventes de Marvel n'ont

KillRaven : un personnage peu vendeur dans les années 70, qui bénéficie d'une telle côte auprès des créateurs qu'il est déjà revenu trois fois en 4 ans. Ici, la version d'Alan Davis (octobre 2002).

CI-CONTRE : Micronautes et Transformers, deux comics issus de lignes de jouets. Des succès importants dans les années 80 qui aujourd'hui encore cassent littéralement la baraque !

pas spécialement chuté. Mais elles se sont fait dépasser par des titres aux commandes impressionnantes, comme on n'en avait pas vu depuis des années et en tout cas pas hors de chez Marvel. Ça a commencé avec GI Joe à la fin de l'année dernière. Tiré du jouet du même nom, adapté en dessin animé et en BD dans les années 80 par Marvel, GI Joe avait connu un succès certain puis, suite au déclin de la série, Hasbro et Marvel n'étaient pas arrivés à se mettre d'accord pour la continuer. Une quinzaine d'années plus tard, Hasbro se faisait tirer un peu l'oreille, peu convaincu de la nécessité de relancer le titre mais les maisons d'éditions faisaient la queue devant le fabricant de jouets. *G.I Joe*, ça sentait la tendance : plusieurs éditeurs voulaient prendre leur distance d'avec le genre super-héros, il y

G.I.Joe : Le 11 septembre a permis à la série qui —hasard total— débutait à cette période là de décoller à des niveaux de ventes exceptionnels...

Numero Uno

Assez paradoxalement la situation est inverse en France. Après des années de fidélité à des titres «historiques» tels que "Strange" ou "Titans", les lecteurs Français ont vu, à partir des années 80 se multiplier les numéros 1, en particulier sous l'impulsion de collections comme la Version Intégrale de Semic ou les Super-Stars d'Artima. Les Vengeurs, par exemple, ont connu en quelques années une demi-douzaine de renumérotations à partir de #1 selon que l'éditeur Français changeait le format ou la couleur. A ceci s'est ajouté une vague supplémentaire de nouveaux #1 quand Semic perdit les droits des séries Marvel au bénéfice de l'actuel licencié, Panini France. Si bien que les lecteurs francophones sont un peu «blindés» devant ces relances à répétitions, d'autant que par la suite aussi bien Semic que Panini ont tenté d'importer de nouvelles séries qui n'ont pas toujours survécues sur la durée. En France, le #1 en matière de comic-book traduit suscite donc une méfiance croissante de la part de fans qui craignent d'investir dans une série peut-être sans grand lendemain.

A une époque ancienne, ce sentiment était le même aux USA et les éditeurs se remuaient d'ailleurs pour éviter à tout prix le numéro 1. Il y avait une raison légale à ça : dans certains états américains et au Canada les services postaux n'appliquaient des réductions pour les abonnements qu'une fois que les revues avaient prouvé leur viabilité. C'est-à-dire qu'il fallait qu'une série ait déjà plusieurs numéros à son actif pour être reconnue par les instances légales. De fait, les maisons d'éditions préféraient souvent arrêter une série existante mais ne se vendant pas trop, récupérant alors la numérotation existante

pour un autre titre qui n'avait pas toujours quelque chose à voir. Dans le cas de Hulk, par exemple, après l'interruption de sa première série, avait trouvé refuge dans les pages de "Tales to Astonish". Quelques années plus tard, au moment de redonner son magazine au géant vert, Marvel préféra garder la numérotation de «Tales». Voici pourquoi on passe de Hulk #6 à Incredible Hulk #102, puisque les 101 épisodes précédant ce dernier sont ceux de Tales to Astonish. Dans un même ordre d'idée, la série du Flash de 1959 (Barry Allen) commence au #105 puisque, pour «zapper» tout numéro 1, on avait été rechercher l'ancienne numérotation de Flash Comics, interrompu en 1949, qui mettait en scène un personnage homonyme mais différent.

Inutile de dire que de nos jours, Flash aurait eut droit à son numéro un et ça n'aurait pas traîné !

Wildstorm et Top Cow espèrent "se refaire" avec les ThunderCats et la Bataille des Planètes, respectivement.

avait déjà eu quelques séries d'action (par exemple *Danger Girl*) qui s'étaient bien vendues dans un passé relativement récent... *G.I Joe* était convoité. Mais certains éditeurs trouvèrent Hasbro trop gourmant et baissèrent les bras, convaincus que personne ne l'aurait. C'est ce qui permit à Devil's Due, petite maison perdue au sein d'Image, d'empocher la licence. Grâce à quelques variantes covers et au choix (délibéré) de reprendre l'action là ou l'ancien titre de Marvel l'avait laissé : le cocktail s'avéra explosif ! Ajoutez à cela une actualité en adéquation (avec les événements du 11 septembre, sortir un titre intitulé «*GI Joe : A Real American Hero*» à l'automne 2001, c'était vraiment tomber pile sans forcément le faire exprès) ... et le #1 de GI Joe nouvelle version est propulsé en haut des ventes de comics. Mais le plus étonnant est que, si l'on peut comprendre, pour les raisons exposées, que «Joe» se soit bien vendu sur son #1, un numéro forcément «collector», l'effet ne se dissipa pas par la suite et aujourd'hui encore, la série reste dans le peloton de tête...

Pas étonnant que du coup cela ait donné des idées à d'autres. En fait avant même la ressortie de *GI Joe*, le secteur des ré-adaptations était en ébullition. Il faut dire qu'on croyait souvent que ce genre de droits étaient hors d'atteinte. La simple annonce que Devil's Due ait signé son deal avec Hasbro avait du coup réveillé les appétits.
Ainsi, Dreamwave, le label de prédilection de Pat Lee, s'emparait de la licence Transformers. Elle aussi, dans les années 80, avait été une gamme de jouets déclinée en dessins animés et comics par Marvel. Et sur les mêmes auspices, Dreamwave s'envola vers le haut des ventes, dépassant encore les chiffres de GI Joe. Ce second «coup» achevait de convaincre la majeure partie des éditeurs de BD d'emboîter le pas à ce début de mode. Alex Ross y trouva l'occasion de lancer chez Top Cow *La Bataille des Planètes*. Avec une petite différence, c'est que *Battle of the Planets* n'est pas vraiment un relaunch dans le sens où il n'y a jamais eu de comic américain régulier basé sur ce vieux dessin animé. Tout au plus des importations de mangas du Japon puisque c'est de ce pays que provient le cartoon de base. Avec «Battle», on se dit alors qu'on touche quelque chose de différent avec cette vague de nouveaux comics à succès. Que ce n'est pas tellement la nostalgie des comics d'origine, paru 20 ans plus tôt, qui joue (puisque pour le projet d'Alex Ross il n'y avait pas d'antécédent «comics») mais plutôt une notoriété qui dépasse la BD et repose plus sur le retour de certains icones télévisuels... Il est en effet intéressant de rapprocher le phénomène des actuels «relaunchs» dans les comics du syndrome nostalgique que connaît depuis quelques années le cinéma hollywoodien. Les retours sur grand écran des Drôles de Dames, de Scoubidou ou d'autres «licences» à succès des années 70/80 (même la seconde trilogie Star Wars) tiennent un peu du même procédé. Ce n'est de toute manière pas un secret qu'à vingt ans d'intervalle, ce qui était entretemps devenu « kitsch » prend souvent des allures «branchées» et «cultes».
Certains critiques, d'ailleurs, avancent que le succès énorme du film Spider-Man n'est pas entièrement dû à la réputation de la bande-dessinée d'origine mais plutôt à la nostalgie du dessin animé de ces mêmes années 70. Une génération a en effet découvert «Spidey» sous forme de cartoon avant de le voir en comic-book et pour une partie de ces gens, aujourd'hui âgés d'environ 25 ou 30 ans, l'homme-araignée reste associé à cette époque télévisuelle. Vu qu'il y a énormément plus de gens qui sont allé voir ce film qu'il n'y a à ce jour de lecteurs de la BD, la théorie n'est pas à négliger...

He-Man alias Musclor en Vf !

Quoiqu'il en soit, pour revenir aux comics, après GI Joe, les projets n'ont pas tardé à affluer. Alors que reviennent les *Thundercats* (en France, les Cosmocats), là aussi une licence détenue par Marvel, chez Wildstorm, avec un numéro zéro en partie illustré par JS Campbell (comme nous vous en parlions il y a quelques pages), Image rétorque en ressortant He-Man (en France, Musclor) et *les Maîtres de l'Univers*. Mais tout ce petit monde ne sera pas arrivé sur les stands avant les *Micronauts* d'Image. Les *Micronauts*, c'est un peu le cas de figure inverse à celui de la *Bataille des Planètes*. Il y a bien eu des jouets *Micronauts* à l'origine, il y a bien eu un comic book (deux séries successives chez le Marvel des années 70/80) mais il n'y a pas eu de dessin animé. A voir, donc, sur la longueur, quelque soit le résultat encourageant de ce nouveau numéro #1, si le phénomène concerne globalement les séries tirées de jouets ou si, vraiment, le côté série télévisée fait la différence...

Ambiances

VENTE DE STATUETTES ET FIGURINES SOUS LICENCE

Toute l'année, Ambiances vous invite à découvrir en exclusivité les dernières nouveautés avant l'heure !

Statuettes, résines, plombs, figurines, retrouvez, sur notre site de vente en ligne, un choix unique et sans cesse mis à jour.

www.ambiances.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Des objets rares
Des prix canons

ATTAKUS

Ambiances

Tel : 01 41 60 16 16
06 64 99 68 92
51, rue Raymond Justice
93700 Drancy

Resurrection Man

Geoff Johns est la nouvelle coqueluche de l'industrie. Son hobby favori ? Ramener d'entre les morts des personnages tombés en désuétude et en faire des méga-succès. Une politique qui n'est pas sans rappeller celle d'un certain Kevin Smith. Et justement, Geoff possède un autre point commun avec ce réalisateur : il vient de l'industrie du cinéma. Moteur...

COMIC BOX : Vous semblez être partout ces derniers temps, comment faites vous pour écrire autant de choses en même temps ?

Geoff Johns : Oh, je co-écris *JSA* et Hawkman, cela me prend donc deux fois moins de temps. Mais toutes les mini-séries qui sortent en ce moment, je les ai en fait écrites l'an dernier, comme *Morlocks* par exemple.

CB : Mais il vous reste au moins trois séries régulières !

GJ : J'ai *Flash, Avengers, Hawkman* et *JSA*, c'est vrai, mais j'arrive à écrire un épisode par semaine. C'est la clé ! Je suis productif parce que j'essaie de me discipliner. J'ai un bureau dans lequel je travaille six jours par semaine de 9h à 18h. Je suis un garçon très structuré ! (rires)

CB : Qui vous a introduit dans le milieu des comics ?

GJ : J'étais à New-York sur le plateau du film *« Conspiracy Theory »* (*« Complots »* de Richard Donner avec Mel Gibson—ndlr). Et j'ai rencontré des éditeurs de chez DC Comics dont les bureaux étaient voisins et qui venaient visiter le plateau. Je leur posais des tas de questions sur les comic-books et ils m'ont dit : « Tu devrais proposer un truc ». Alors, j'ai dit « Okay ». Et un an et demi après je leur ai proposé une série appelée *Stars & S.T.R.I.P.E.* Ils l'ont bien aimé et l'ont lançée.

CB : Et vous connaissiez déjà David Goyer à l'époque ?

GJ : C'est très drôle parce que ce n'est qu'après avoir lancé ma série que David m'a appelé. Il voulait utiliser Star-Spangled Kid, une des héroïnes de Stars & S.T.R.I.P.E pour l'inclure dans *JSA*, qui n'était pas encore sorti à ce moment-là. On a déjeuné ensemble, on s'est bien entendus. Et finalement, il m'a demandé d'écrire *JSA* avec lui !

CB : C'est assez inhabituel d'avoir un duo de scénaristes, non ?

GJ : Oh oui. Parfois, ce métier est fait pour qu'il n'y ait qu'une seule tête qui dépasse. Mais j'aime travailler en équipe parce qu'il y a plus d'énergie et d'idées qui viennent. On ne cesse d'avoir des échanges et cela fait progresser l'histoire. Sur *JSA*, le dialogue permanent avec David est devenu une seconde nature. On se fait une bouffe pour parler de l'histoire et on se partage le boulot pour les dialogues. Ensuite on s'échange nos travaux et on rend tout cela cohérent. C'est assez fun !

CB : Ramener des héros comme JSA dont la connotation était assez ringarde tenait du pari risqué, alors pourquoi les avoir choisi ?

GJ : Ils ont prit *JSA* parce qu'ils aimaient surtout les personnages. James (Robinson) et David (Goyer) sont de grands fans du Golden Age et ces personnages étaient un peu oubliés. Mais *JSA* n'est pas démodé. De nouveaux personnages ont rejoint le groupe, il y a une forme de transmission d'héritage au sein même de l'équipe. C'est ce que j'aime.

CB : Peu de gens savent que vous venez de «Hollywoodland». Que pensez vous de l'effet boomerang (des personnages de comics deviennent des films et les auteurs de ces films deviennent des auteurs de comics) avec lequel des scénaristes/réalisateurs importent le découpage visuel du cinéma dans les comics ?

GJ : ... comme dans *New X-Men ?* (rires)

CB : Non, plutôt comme Joe Straczynski ou Kevin Smith...

GJ : Ou David ? Vous savez, dans le cinéma, on se fait bien plus d'argent que dans les comics. Mais il y a des gars comme Kevin Smith, Joss Whedon ou David Goyer qui ADORENT les comics. On le fait parce qu'on aime ça. Pas pour l'argent. On lisait tous des comics quand on était petits... c'est une sorte de rêve qui se réalise pour nous tous. C'est pareil pour les auteurs de livres. Regardez Brad Meltzer qui reprend *Green Arrow*. Il a écrit des best-sellers aux USA et il s'amuse comme un fou à écrire cette série. Les gens qui ont adoré les comics quand ils étaient plus jeunes et veulent, en quelque sorte, les remercier du bon temps qu'ils ont passé en se rendant utiles, en écrivant eux-mêmes des comics. C'est pareil pour les personnages. Ils étaient cool avant, et on essaie de les rendre cool pour le public d'aujourd'hui. C'était en tout cas notre souhait sur JSA. Pour *Hawkman* également. Je voulais prouver, parce que j'ai toujours aimé ce personnage, qu'une série le mettant en vedette pouvait être viable et attractive.

CB : Dans «the Flash, our worlds at war » vous ramenez le Titan Cyborg dans son costme original et vous posez des jalons pour une possible série le mettant en scène...

GJ : Je suis un GROS fan des *Teen Titans* de Marv Wolfman et George Pérez. Et surtout de Cyborg et Changelin. J'adorerais faire une mini-série... Dans un des récents épisodes de Flash, Cyborg est attaqué par un virus informatique et il est bloqué dans sa forme robotique, il ne peut plus redevenir humain. Et... il retrouve sa couleur argentée (il était devenu doré après le crossover *JLA-Titans* publié eb VF par Semic en 1999-ndlr). Donc, à la fin de l'épisode, on retrouve le Cyborg des épisodes de Wolfman et Pérez. Et je n'ai pas fait cela par pure nostalgie. Je crois que c'est comme cela que le personnage fonctionne le mieux. Dans mon esprit il est à moitié humain, moitié machine. C'est un Cyborg. Il n'a pas besoin d'être une planète, un type en plastique doré ou je ne sais quoi...

CB : Bon, si on vous suit bien, vous êtes le type qui ramène tous les personnages des limbes du Golden Age de DC, non ?

GJ : Absolument ! J'adore faire cela. Dans *JSA*... Dans *Flash*, j'ai ramené une floppée de vilains.

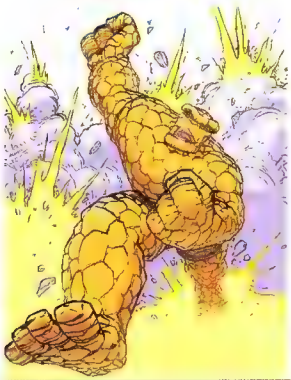
CB : Vous en avez même ramené quelques uns juste pour les tuer, dans un épisode de JSA !

Dans les Vengeurs de Geoff, le Faucon (dessin à gauche signé Gary Frank) va devenir un membre important, tout comme Ant-Man. Des oubliés du Marvel Universe... À découvrir en VF en 2003.

GJ : Ah ça ? Non... C'est une idée de Steve Sadowski le dessinateur. Je lui avais donné quelques noms de vilains à mettre dans l'image et il s'est amusé à en rajouter encore plus. Du coup, ça fait l'effet d'un genocide de vilains ! (rires). Mais vous savez, il y a plein de personnages comme Captain Cold (un des ennemis de Flash) qui sont là depuis les années 50 mais dont tout le potentiel n'a pas encore été exploré.
Dr Midnite est aussi un magnifique personnage. Mais, jusqu'à il y a peu, personne ne s'y était intéressé suffisamment. C'est comme cela. Il faut des auteurs qui aiment ces héros ou vilains pour que cela donne quelque chose.

CB : Vous n'allez quand même pas écumer tous les comic-shops de la ville à la recherche d'un personnage perdu à ramener d'entre les morts ?
GJ : Ooooh...Si. Je fais ça, je l'avoue (rires). Pour *Hawkman*, j'ai dû me documenter. Pour savoir si les personnages de ses anciennes séries valaient le coup d'être ramenés avec lui.

CB : "Hawkman", au plan créatif comme au plan financier est une des meilleures surprises de l'année. Comment expliquez-vous qu'un personnage qui a longtemps été considéré comme un second couteau soit aujourd'hui en haut de l'affiche ?
GJ : C'est dur à expliquer. Green Arrow et Hawkman ont été absents des linéaires si longtemps. Plus personne ne faisait attention à eux. Des tas de gens se souvenaient du look d'Hawkman, pas du reste. Je suppose qu'on a eu de la chance, qu'avec tout ce qui sort, les gens aient pris notre comic-book. Et le dessin de Rags (Morales) est incroyable !



The Thing : Freak Show, une mini-série réalisée avec Scott Kolins, le dessinateur de Flash. La Chose aux yeux bleux y visite... un cirque !

CB : Est ce que vous avez votre mot à dire sur les artistes qui dessinent vos séries ?
GJ : Oui.... mais pas toujours (rires). Sur *JSA* oui. Quand Steve Sadowski a annoncé qu'il ne pouvait plus suivre la cadence mensuelle, on nous a proposé Leonard Kirk. On a regardé ses esquisses et comme il avait beaucoup progressé par rapport à ce qu'on connaissait de lui (Supergirl).

CB : Vous travaillez actuellement avec Carlos Pacheco sur une mini-série JLA/JSA et vous remplacez Kurt Busiek' sur Avengers. Est-ce que vous êtes, comme eux, un orthodoxe de la continuité ?
GJ : Oh oui ! C'est une mythologie, comme dans la Grèce antique. Dans les comics, on a nos dieux, nos codes. Les univers DC et Marvel fonctionnent de la même manière. On ne peut pas aller trop loin avec la continuité et entraîner la confusion mais parfois, on ne peut pas l'ignorer. C'est vraiment un élément important à explorer. Les comics c'est la mythologie des temps modernes... pour moi en tout cas.

CB : Alors d'un côté vous prêchez la continuité et de l'autre... vous réinventez des personnages...
GJ : Comme Hawkman ! Oui, je sais. C'est un nouveau personnage dans la peau d'un ancien.

CB : Vous prendriez des séries comme les «Ultimate» de Marvel et réinventeriez les personnages à votre façon ?
GJ : Cela dépend en fait. Si c'est pour faire Ultimate Power Pack*... non merci ! Ultimate Rom ou un truc comme ça ? Pas question (rires). Je crois que je préfère prendre des personnages comme les Vengeurs avec toute leur histoire. Finalement, on peut faire plus de choses. C'est ce qui m'a plu en entrant dans ce milieu. Par rapport au cinéma, les ressorts de l'histoire sont déjà en place avant que vous n'écriviez une seule ligne.

CB : Vous avez affiché sur votre site internet votre admiration pour Captain America. Vous l'utilisez dans les Vengeurs et il vient d'être relancé, de manière différente dans la ligne Marvel Knights. Est-ce que Marvel vous a demandé de tenir compte de cela ?
GJ : Absolument pas, ce qui est très bien. À la base Marvel a une approche positive pour Captain America. Ils n'essaient pas de le faire passer pour ce qu'il n'est pas. On ne m'a jamais imposé une direction à suivre. Je suis vraiment content sur les Vengeurs, parce que potentiellement, c'est un comic-book difficile à écrire avec plein de personnages comme Iron-

Man ou Cap qui ont leurs propres séries, mais tout le monde y met du sien pour me faciliter les choses. Je suis même surpris de l'aisance que j'ai. Sur *JSA*, on n'a jamais eu à se préoccuper de cela parce qu'aucun des personnages n'a de série régulière à lui.

CB : Sauf Hawkman maintenant !

GJ : Tout à fait... et n'ai qu'à me plaindre à moi-même en cas de problème de continuités (rires).

CB : Vous avez annoncé que vos Vengeurs contiendraient des nouveaux membres comme le Faucon (ex-partenaire de Cap. América), Black Panther, etc. Vous voulez mettre en valeur des personnages qui, justement n'ont pas de séries ?

GJ : Oui. Ant-Man et le Faucon particulièrement. Ant-Man est devenu un de mes préférés parce qu'il est là depuis longtemps et que personne ne le connaît vraiment. Je veux en faire un membre important de l'équipe. Le Valet de Cœur également apparaîtra. Je pense que là on peut voir mon influence principale : les *Iron-Man* de Bob Layton et David Michelinie des années 80 ! Le Faucon n'était qu'un side-kick.

CB : Votre première série Stars & STRIPES mettait déjà en vedette une héroïne patriotique. Qu'est ce que cela représente pour vous d'avoir un héros, justicier et symbole, habillé avec un drapeau américain ?

GJ : Superman représente un patriotisme sans être à la botte d'un gouvernement. C'est ce qui me paraît intéressant avec ce type de personnages. Ils sont des symboles mais ne font pas de politique.

CB : Vous auriez pu écrire des héros patriotiques sous le Maccarthysme ?

GJ : ... Mmm. Oui, mais j'aurais eu des problèmes. On m'aurait sans doute mis en prison ! (rires). J'aime vraiment ce que représente Captain America. Mais je n'aime pas quant il bosse pour un gouvernement. Aucun gouvernement au monde n'est parfait. Captain America ne doit pas dépendre d'eux, c'est une icone. Il est parfait, un idéal de héros.

CB : Et qui surveille Captain America ?

GJ : C'est une bonne question (rires). Les Vengeurs évidemment ! (rires). Non, Cap n'a pas de problème d'ego ou d'alcool. Il est un rempart pour tous les autres. Mais il n'a pas de vie non plus...

CB : Vous pourriez écrire le héros patriotique d'un autre pays ?

GJ : Oui, si j'en connaissais assez sur le pays. Vous savez, il y a des scénaristes qui refusent d'écrire des personnages noirs parce qu'ils n'en connaissent aucun ! Ils pensent qu'ils doivent écrire un black caricatural, et évidemment, ils foirent ! Ma fiancée est noire, je connais plein de noirs, ce n'est pas un problème pour moi. Un personnage blanc s'écrit de la même manière qu'un noir. Si on me demandait d'écrire un personnage français, je ferais probablement n'importe quoi ! Parce que je n'en connais pas assez sur la France. Je ne veux pas manquer de respect à une nation ou à une religion par ignorance. Pour écrire un personnage musulman – et ça je l'ai fait–j'ai dû faire des recherches poussées.

Depuis que Geoff Johns s'occupe de lui, Flash retrouve des couleurs. Scénario et dessins tranchent avec nombre de comics DC.

CB : En parlant de ça, dans l'histoire courte que vous avez écrite dans le recueil 9-11 commémorant les attentats du 11 septembre, vous évoquez le racisme. Etait-ce plus facile de faire jouer l'histoire à des enfants alors qu'à l'autre bout des Etats-Unis, des adultes s'en prenaient à des musulmans par pure bêtise ?

GJ : C'est facile avec les enfants. Ils voient les choses simplement alors que les adultes compliquent tout. La morale de l'histoire est qu'on ne peut juger personne sur son apparence physique, sa race ou ses préférences sexuelles. Ça ne tient pas la route. Humberto Ramos qui a dessiné l'histoire a vraiment trouvé un echo positif là-dedans. Et quand vous voyez cela, vous comprenez que les comics sont véritablement universels. Vous et moi on ne vient pas du même continent et pourtant en lisant cette histoire vous avez ressenti quelque chose. On a quelque chose en commun : l'amour des comics. C'est comme la musique, tout le monde peut la partager, d'où qu'elle vienne.

CB : Comment voyez vous votre pays depuis la chute des Twin Towers ?

GJ : Je crois que les gens ne peuvent plus se permettre de dire ou d'écrire n'importe quoi. Les gens ont aussi réalisé l'importance d'avoir des héros. Les héros existent. Le mal existe, et on ne peut plus en faire abstraction. Le public va voir *Spider-Man* (le film) parce qu'il veut voir un héros. La thématique du héros est devenu centrale dans la vie de beaucoup de gens.

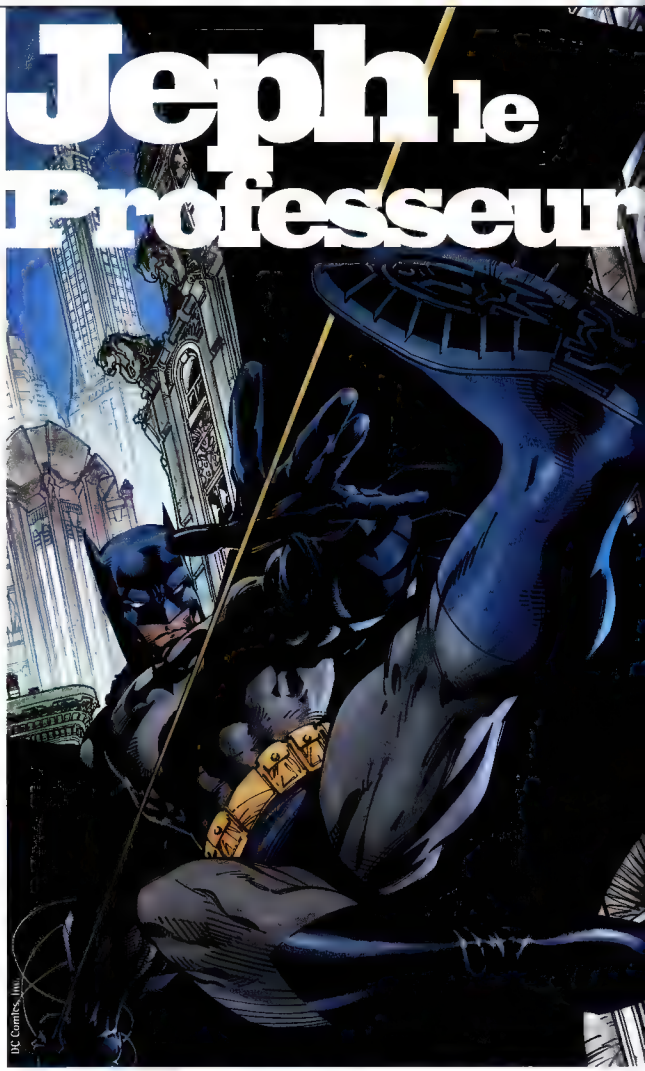
CB : Comment êtes-vous devenu l'assistant personnel de Richard Donner ?

GJ : Un coup de chance. C'était mon réalisateur préféré, et en arrivant à Los Angeles j'avais besoin d'un job. J'ai appelé à sa société de production et une place s'était justement libérée la veille. J'étais là au bon moment et je suis resté quatre ans ! Richard adore les comics, on en parle encore tout le temps. C'est un des types les plus aimables que je connaisse. On a un projet de comic-book ensemble mais c'est encore en gestation.

Propos recueillis par Izod

* Power Pack a été publiée en France dans Spidey, dans les années 80, sous le tire Puissance 4. Elle mettait en scène 4 gamins qui recevaient des pouvoirs des mains d'un alien à tête de cheval (sic).

Jeph le Professeur



Jeph Lœb est un de ces vieux routards de la BD américaine. Son nom revient souvent sur les séries les plus prestigieuses et les artistes disent de lui qu'il est humble et affable. Avec un pied à Hollywood et l'autre dans les comics, Jeph Lœb est un ambassadeur de choix pour le médium. Alors qu'il se jette à cœur perdu dans l'aventure "SmallVille", nous l'avons rencontré...

Comic Box : Comment vous-êtes-vous retrouvé sur la série TV Smallville ? Et quel y est votre rôle au quotidien ?

Jeph Loeb : Les créateurs de la série Al Gough et Miles Millar (qui en sont aussi les producteurs exécutifs) sont venus m'en parler à la fin de la première saison. Ils ont tous les deux beaucoup aimé *Superman for All Seasons* et moi j'adorais *Smallville*, alors ça tombait bien ! C'est à peine si on peut dire que c'est du travail ! On a parlé des personnages pendant des heures, des comics et des histoires qu'on avait envie de raconter. Et je crois que c'est au moment où j'ai dit que je DEVAIS travailler sur cette série et que je deviendrais fou si ça n'était pas le cas qu'ils ont décidé de m'engager. Je me demande même s'ils ne l'ont pas fait par pitié... (rires) Résultat : je suis scénariste et co-producteur sur la série. Au jour le jour, je m'assoie dans une grande salle avec sept brillants scénaristes, plus Al et Miles, et on tâche d'écrire la prochaine saison. On espère même faire mieux qu'à la première saison, ce qui n'est pas facile compte tenu du fait qu'elle était excellente. En ce moment justement, j'écris mon premier épisode, souhaitez-moi bonne chance !

C.B. : A votre avis, quelle est la clé du succès de "Smallville" ? Est-ce qu'un fan de comics l'apprécie aussi ? Plus ou moins qu'un spectateur "normal" ?

J.L. : C'est ça la magie de Superman. Sa légende peut-être racontée de différentes manières. En ce moment, pour la nouvelle génération, c'est l'histoire de Smallville qui prévaut. Ce qui est totalement à mettre au crédit d'Al et de Miles. On n'a pas besoin d'être un fan de comics pour apprécier cette histoire, même si de temps en temps on ajoute des petits trucs qui ne peuvent faire sourire qu'eux. C'est un peu comme connaître

l'histoire de Cendrillon (ce qui est le cas de tout le monde) et regarder quand même ses aventures. C'est ça les mythes ! On, sait tous qui est Clark Kent, mais Smallville nous raconte quel homme il était avant de devenir une légende.

"Daredevil Yellow" et "Spider-Man : Blue". Tout comme dans "Batman: Dark Victory" ou "Superman for All Seasons", Jeph Lœb et Tim Sale s'intéressent au début de carrière des super-héros...

C.B. : Vous êtes dans une position unique sur les séries Bat cette année. Quelles vont être les orientations des deux séries, "Batman" d'une part et "Batman/Superman" d'autre part ?

J.L. : Les deux concepts sont très différents. *Batman* qui débute en octobre (aux USA- ndlr) avec le #608, démarre en trombe grâce à l'immense talent de Jim Lee. Jim voulait travailler sur un comic-book mensuel de DC depuis environ un an. Alors Mark Chiarello a eu l'idée de notre mariage professionnel. C'est génial et les dessins de Jim sont splendides. On a vraiment une bonne équipe. Scott Williams fait l'encrage. Alex Sinclair, les couleurs et Richard Starkings le lettrage. Bob Schreck est notre éditeur, et on a déjà six épisodes prêts avant même d'en avoir lancé un ! Je pense donc sincèrement que ce sera un grand succès à tous les points de vue. A part ça, il y a le Superman/Batman (enfin pour l'instant on l'appelle comme ça). On a la chance là-aussi d'avoir à notre disposition l'excellente équipe de *Superman* (Ed McGuinness aux dessins; Cam Smith, à l'encrage; Tanya & Richard Horie aux couleurs; et toujours mon acolyte Richard Starkings au lettrage. Plus Eddie Berganza, l'éditeur de tous les titres Superman). Et surtout la possibilité de créer une nouvelle série de Superman, ce qui n'a pas été fait depuis 10 ans ! Non seulement on aura l'occasion d'explorer les relations entre les deux héros, mais aussi de comparer leurs mondes, leurs vies etc. On voulait un titre Superman qui ne soit pas dans sa continuité habituelle, et qui en même temps ait accès à tous les personnages de l'univers Batman. Donc on aura Nightwing à Metropolis; Loïs et Alfred; Jim Gordon et Perry White, mon chouchou, Jimmy Olsen et Robin. Beaucoup de plaisir en perspective, c'est un super projet.

C.B. : Est-ce que l'écriture sera différente selon les deux séries ?

J.L. : Quelque soient les artistes avec lesquels je travaille, j'essaye toujours de me servir de leurs forces. Jim Lee et Ed McGuinness sont tous les deux très doués, et totalement différents. Donc, oui, mon cerveau travaille différemment avec l'un et avec l'autre. Dans le Batman de Jim, je mets beaucoup de détails, du mystère, et plein de personnages. Sans oublier les femmes ! Wouah ! J'adore sa façon de les dessiner. Avec Ed, on a développé une grande complicité dans les trois dernières années, et on a bien l'intention de continuer à raconter les meilleures histoires possibles. On va déjà s'occuper de Luthor, et ensuite on passera aux autres.

C.B. : Seront-ils liés ?

J.L. : Pas vraiment. Il y aura des renvois. Peut-être si leur relation change ou s'il est question d'une continuité commune aux deux séries... Mais ils sont faits pour être lus séparément.

C.B. : "Daredevil Yellow", "Spider-Man Blue", c'est quoi le prochain "Iron-Man grey" ? "Black Hulk" ? Je me moque un peu, mais qu'est ce qui vous plaît vraiment dans cet exercice ? De revenir aux origines des personnages ?

J.L. : Cela a beaucoup à voir avec ma complicité et à mon travail avec Tim Sale. Nous sommes tous les deux de grands fans des auteurs comme Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko, ou John Romita, Sr. Pour n'en citer que quelques uns. Reprendre ces personnages, c'est un peu comme leur envoyer des lettres d'amour... L'équipe Marvel Knights (en l'occurrence Nanci Dakesian et Joe Quesada) nous ont offert une occasion unique de raconter des histoires, qui, on l'espère sont intéressantes à la fois pour le passé et le présent. Et si je devais deviner le prochain sur la liste, ce serait plutôt *Iron Man: Gold* et *Hulk: Grey*! (rires)

C.B. : Vous avez toujours gardé un pied à Hollywood, mais aujourd'hui vos projets sont vraiment orientés comics. Etes-vous perçu comme un auteur de comics ou juste un scénariste?

J.P. : J'espère qu'on me perçoit comme quelqu'un qui raconte les meilleures histoires possibles. Je suis passé de l'écriture à la production de films (*Teen Wolf; Commando*), puis je suis revenu dans les comics, retourné à l'animation (*Buffy Animated; Seven Little Monsters*) et maintenant je travaille sur *Smallville*. J'ai eu beaucoup de chance, mais je n'oublie pas que rien n'est jamais acquis !

C.B. : Après le succès du film des X-Men, et de Spider-man, il semblerait qu'Hollywood ait compris que rester fidèle au personnage soit la meilleure recette...

J.P. : Je ne peux pas parler pour les autres, mais je pense que tout le monde a compris que lorsqu'on reste fidèle à l'esprit du personnage, et à son essence, on peut espérer un succès phénoménal (comme ça a été le cas avec Superman, X-Men, ou Spider-Man). Et ce n'est pas seulement sur leurs noms. En ce

Sur Fantastic Four, Jeph Loeb ne fait que les dialogues afin d'aider Carlos Pacheco dont l'anglais n'est pas la langue maternelle. .

moment aux USA les deux films qui marchent le mieux sont *Men in Black II* et *Road to perdition*, qui viennent tous deux du monde des comics. Ceux d'entre nous qui répètent depuis des années que c'est dans les comics qu'on trouve les mythes et les légendes de notre génération trouvent enfin à qui parler... C'est un super boulot de travailler dans les comics aujourd'hui ! C'est fini l'opprobre !

C.B. : Comment avez-vous atterri sur le dessin animé de Buffy ? De quoi ça parle ? Et qu'est ce qui vous a plu le plus ?

J.P. : C'est le créateur de Buffy, Joss Whedon qui m'a contacté. *Buffy animated* c'était son bébé, et il voulait vraiment le pousser au maximum. Il m'a engagé car il était à la fois fan de comics et il connaissait mon expérience de l'animation. Cela a été une expérience fantastique. 18 mois de bonheur que je ne voudrais avoir raté pour rien au monde. Joss est un homme exceptionnel et un créateur d'une générosité extraordinaire. Je suis professionnellement tombé amoureux de lui, du travail et de la série ! Quelle qualité ! Ca raconte des histoires qui se passent pendant la première saison, mais entre les histoires que vous connaissez déjà grâce à la série TV. Les scripts ont été écrits par la même équipe que la série live de Buffy et l'animation a été réalisée par les plus grands professionnels du genre. Je suis sûr que vous allez adorer les designs. Je sais que ça doit être fatiguant de m'entendre faire autant de compliments, mais franchement je n'en ferais jamais assez. Je suis fier de ce travail et j'ai vraiment hâte de voir le résultat à l'écran en début d'année prochaine (aux USA, bien sûr...)

C.B. : Vous avez réalisé les scripts de Carlos Pacheco sur les Fantastic Four, comment était cette expérience ? Etait-ce difficile de travailler avec un artiste qui vit loin de chez vous ?

J.L. : Carlos est un gentleman dans tous les sens du terme. Il est chaleureux, drôle et c'est un grand dessinateur. Il avait demandé à ce que je fasse les scripts et les dialogues de ses histoires. Cela m'avait paru intéressant parce que ce n'est pas nécessairement des histoires que j'aurais personnellement racontées. Et la façon dont il envisageait le travail était tellement enthousiaste que c'était un plaisir de le suivre dans cette aventure. On a fait un an ensemble, et je crois que ça nous a réussi à tous les deux. Mais quand il est parti, moi aussi. C'était vraiment lui le maître d'œuvre et moi je me contentais d'orchestrer en coulisses en me régalant. (rires)

C.B. : Vous travaillez fréquemment avec Tim Sale. En dehors du fait que vous êtes amis, quel est le secret de votre duo professionnel ?

J.L. : Nous sommes des amis très proches. Cela joue beaucoup dans le travail. On partage les mêmes goûts pour la nourriture, les femmes, la culture, la musique et les films. Ce qui est notable sachant qu'on ne partage pas du tout les mêmes opinions politiques ou religieuses... pas plus que nous n'avons le même avis sur les affaires ou le sport (rires). On a juste un grand respect l'un pour l'autre et on essaye de produire les meilleures histoires possibles. Je pourrais arrêter de travailler avec n'importe qui, mais pas avec Tim. Ça me briserait le cœur...

SmallVille : après la série TV... le comic-book ! DC a d'abord testé le concept avec une aventure de quatre pages publiée dans TV Guide (le "Télé Poche" US). Mais à l'automne 2002 paraît un numéro spécial de 64 pages sur le circuit traditionnel.

TV GUIDE PRESENTS A SPECIAL FEATURE FROM DC COMICS
SMALLVILLE
ELEMENTAL
EVER SINCE THE METEORS FELL, PEOPLE IN SMALLVILLE KANSAS HAS ALMOST USED TO STRANGENESS.
GOOD TO SEE YOU, LANA, ENJOY THE PARTY.
NOT ONLY DO THEY ACCEPT THE SIGHT OF THE LUTHOR FAMILY'S SCOTTISH CASTLE MIGHT A COMPUTER... SOME EVEN FEEL WELCOME IN IT.
THANK YOU, LEX.
WHATEVER YOU TOUCH TO DO, CLARK, GOES THROUGH ME.
MOM! DO WE HAVE TO?
SORRY, CLARK STARES TALKED TO HER.
LAMAR ME. I WAS WONDERING
YES, DAD.
CLARK, WHAT'S WRONG?
NOTH NOTHING REALLY.
HEY, SOMETHING MUST'VE GOTTEN IN MY EYE. I'M FINE. C-GOOD?

C.B. : Vous avez travaillé avec tous le studios ou presque. Etait-ce facile de rester free-lance ? N'auriez-vous pas mieux fait de signer un contrat d'exclusivité ?

J.L. : Je n'ai jamais trouvé de bonne raison de signer un contrat d'exclusivité. J'ai la chance de travailler avec des personnes formidables dans les différents studios, devant et derrière la caméra. Et dans tous les cas, je suis tombé sur des gens qui ont toujours essayé de faire de leur mieux, parce que nous sommes nous aussi des fans. Quand ce n'est pas comme ça, c'est simple, je ne m'investis pas ! C'est peut-être difficile à comprendre pour certains mais pas pour les Joe Quesada ou les Mark Chiarello de cette industrie. Eux savent l'importance d'avoir des gens passionnés. Mais encore une fois j'ai toujours eu de la chance...

C.B. : Vous avez de beaux succès avec des personnages que vous n'avez pas créés, alors que ceux que vous avez créé, comme chez Awesome par exemple, ne sont plus présents. Regrettez-vous ce fait ou êtes-vous heureux sur les grandes icônes ?

J.L. : Rien ne meurt jamais... Les personnages que j'ai co-créé pour Awesome (*Coven* avec Ian Churchill ou *Kaboom* avec Jeff Matsuda) existent encore. Ils n'ont pas disparu. Ils sont juste à l'écart pour l'instant, et quand le bon moment sera venu, on les ressortira ! Les temps sont durs pour les indépendants, peu d'entre eux s'en sortent (*Hip Flask, Powers, Red Star*), ça n'a pas été le cas d'Awesome. Mais comme au bout du compte je me retrouve à écrire les aventures de Spider-Man, de Superman et de Batman, je ne vais tout de même pas avoir le culot de me plaindre !

C.B. : Aimeriez-vous réaliser un film ou une série TV basée sur un comic-book ?

J.L. : Oui, j'aimerais bien réaliser un jour, et avec un peu de chance j'y arriverais.

C.B. : Quel est le secret d'une bonne adaptation de comics à l'écran ?

J.L. : Ce qui passe bien je crois, c'est de rester vrai avec le personnage. De garder les pieds sur terre même si les héros volent ou évitent les balles en un rien de temps. Encore une fois ce sont des légendes, et si vous les racontez bien, les gens auront toujours envie de les entendre.

C.B. : Quels souvenirs gardez-vous de votre travail sur "Superman for all seasons" ? Et quelle est votre saison favorite ?

J.L. : Ce qui m'a le plus marqué, c'est la réaction des fans. Des centaines et des centaines de lettres venues de partout dans le monde disant combien l'histoire les avait touchée, quel plaisir ! Alors que j'ai raconté une histoire qu'ils connaissaient tous déjà, c'est quand même fantastique ! C'est la même chose que les enfants qui veulent encore et encore qu'on leur raconte la même histoire avant d'aller dormir. Si elle est bien racontée, même à la centième fois, ils ne s'en lassent pas ! Nous sommes tous de grands enfants !

Par ailleurs, je ne remercierai jamais assez Superman, car il m'a appris à être un meilleur père et un meilleur fils. Quant à ma saison préférée, c'est difficile à dire, mais disons que le printemps à Paris et l'automne à New York, ça me convient assez !

C.B. : Aujourd'hui les années 80 reviennent, avec les "Transformers", "G! Joe", "Les Maîtres de l'univers", etc. Seriez-vous intéressé par une série de ce type ?

J.L. : Hum, non... Pas mon style. Il ne faut jamais dire jamais, mais c'est vraiment le genre de trucs qui ne m'avait jamais attiré en comics. Ca marche bien en dessin animé, et je les aime bien ainsi. On a déjà vécu une vague du même genre il y a 10 ans, si c'est bon pour l'industrie, tant mieux, je suis pour, mais je ne crois pas que ça va durer très longtemps...

C.B. : Vous n'avez pas si souvent que ça travaillé sur les titres Mutants, seriez-vous tenté par un retour ? Pour le challenge peut-être ?

J.L. : A vrai dire, j'ai pourtant l'impression d'avoir fait plus que ma part dans le monde des X-men ! J'ai passé trois ans sur *Cable* et deux de plus sur *X-Force*. J'ai écrit six épisodes d'*Uncanny X-men* pour mon pote Scott Lobdell et j'ai fait *Wolverine/Gambit* avec Tim Sale. Enfin, j'espère que vous voyez ma patte dans *Age of Apocalypse* et j'ai co-crée X-Man avec Steve Skroce c'est déjà pas mal comme empreinte, non ? Mais pour être complètement honnête, il reste UNE histoire que j'ai encore envie de faire. Avec un grand artiste, comme... par exemple, Ian Churchill. C'est une longue histoire mais je crois sincèrement que les fans de Marvel accrocheraient. Alors un jour, pourquoi pas...

C.B : Vous avez écrit deux histoires pour le recueil "9-11" commémorant les attentats. Que tirez-vous de cette expérience ?

J.L : J'étais fier qu'on m'ait demandé d'y participer et je pense qu'on a bien fait de permettre une collecte de fonds pour les victimes. Ma première histoire a été réalisée avec Carlos Pacheco. Il s'agissait de tirer un sourire aux gens à un moment qui ne prête pas du tout à sourire. On y voyait deux chiens renifflant les décombres du "ground zero" être récompensés de leurs efforts par Krypto, le chien de Superman. J'aimerais vivre dans un monde avec des super-chiens et des super-chats, mais il n'y en a pas ici, alors je peux raconter ce genre d'histoires. Pour la seconde histoire (publiée dans ce numéro-ndlr), il y a plus d'émotion. J'ai mis le moins de mots possibles pour essayer de capturer l'ambiance de ce matin-là. Les enfants sont les plus grandes victimes dans les tragédies parce qu'ils ne comprennent pas vraiment tout ce qui se passe. Je ne voyais que Jeff (J. Scott) Campbell pour rendre cela. Ce n'est pas son style de dessiner les enfants. Il fallait donc que le découpage soit le plus clair possible. Il est vraiment bon pour ça et il n'a pas tout le crédit qu'il mérite. C'est ce qui arrive quand vous dessinez des filles à moitié nues tout le temps : personne ne fait attention au reste de votre travail ! Mais je recommence à bosser avec Jeff quand il veut!

Propos recueillis par Lise Benkemoun

COMICS / ÉCRANS

Et vice & versa...

Il y a eu les «années collège» et les «années coup de cœur», sommes-nous en train de vivre «les années comics» ? Cela se pourrait bien. En effet, les annonces d'adaptation de comics à l'écran ou de films et séries en bandes-dessinées sont de plus nombreuses. De quoi former une vraie tendance. C'est à voir...

Jusqu'à l'année 2000, la saga des comics à l'écran était plutôt un non-événement. Warner Bros., grand argentier de sa filiale DC Comics, exploitait timidement le « fond » de son catalogue de personnages avec plus ou moins de réussite. Pour une série réussie comme *Flash* (en 1990, qui ne dura d'ailleurs que 20 épisodes...), on nous servait des films de Batman à la qualité proportionnellement inverse à leur numéro sur l'échelle des séquelles.
Le film *X-Men* allait, en quelque sorte, sonner la charge des temps nouveaux. Ce comic-book, était réputé inadaptable en raison d'un nombre ahurissant de personnages et de scénarios à tiroirs toujours plus compliqués.
Pourtant, Tom DeSanto, Lauren Shuler-Donner et Bryan Singer, respectivement producteurs et réalisateur du film allaient montrer que le défi valait la peine d'être relevé. Un peu plus de deux cent millions de dollars plus tard, tout Hollywood a l'appétit aussi aiguisé que les griffes de Wolverine !

Marvel Films contre attaque...

En passant sous le contrôle de Toy Biz en 1998, la Marvel allait faire passer la transposition de ses personnages à l'écran au premier rang de ses priorités. Le responsable : Avi Arad.
Cet homme d'affaire américano-israélien connaissait bien les deux maisons puisqu'il

présidait Toy Biz et partageait, avec Stan Lee, la direction de Marvel Films, filiale de l'éditeur destinée à promouvoir le catalogue comics à Hollywood. Arad annonça vite la couleur : un maximum de personnages adaptés à l'écran dans les dix ans à venir. Persuadé que le rayonnement des comics était trop limité culturellement et géographiquement, il engagea, en tant que nouveau patron des affaires créatives (« CCO », un poste créé spécialement pour lui), un mouvement de reconquête. Si, à son arrivée, le film des X-Men était déjà bien avancé, il restait un problème de taille : régler la bataille juridique des droits de Spider-Man.

Ben Affleck dans le costume de Daredevil. L'acteur est aussi un fan du comic-book et il a même, il y a deux ans, écrit la préface du recueil d'aventures de DD écrites par son ami Kevin Smith : "Sous l'aile du Diable".

Spider-Man ? C'est moi qui possède les droits !

Cette affaire remonte au milieu des années 80. Attiré par le potentiel commercial des comics (les films de Superman sont alors encore dans toutes les mémoires...), le producteur roublard Menahem Golan, achète pour une bouchée de pain les droits d'adaptation de Spider-Man. Un scénario en est tiré et des affiches de prévente fleurissent sur les stands des marchés destinés au professionnels du cinéma. Les fans blêmissent en aprenant cette nouvelle, Golan n'étant pas un habitué des bons films. Et l'avenir proche allait leur donner raison puisque deux autres fleurons de la Marvel, Punisher (1989) et Captain America (1990) allaient être massacrés par Golan et ses réalisateurs tâcherons. Ces deux films sont d'ailleurs aujourd'hui quasi-introuvables et Marvel ne souhaite pas leur réapparition. Mais pour Spider-Man, l'affaire allait se révéler encore plus complexe. En difficulté financière, Menahem Golan revendit les droits d'adaptation de Spider-Man à la Carolco. Cette companie, aujourd'hui disparue, avait été fondée par Mario Kassar et Andy Vajna, les deux producteurs de *Rambo* et *Terminator 2* (entre autres). Carolco avait acheté les droits pour James Cameron, qui sortait de *T2* justement. Mais les échecs de nombreux films produits par Kassar/Vajna mirent le projet en sommeil et afin de dégager un peu de liquidités, Carolco revendit une partie des droits (pour l'exploitation vidéo et TV) à la MGM.

Dans l'intervalle, Marvel fit faillite et toute velleité de produire le film sans le soutien de l'éditeur fut stoppée. Arrive donc Avi Arad qui voit d'un bon œil la proposition de Sony Pictures, la maison mère de la Columbia. Mais tout le monde clamant ses droits sur Spider-Man, il ne reste à Sony que deux options : le procès ou la planche à billet ! Finalement, une décision de justice intervient en 2000, laissant Marvel récupérer ses droits et les attribuer au plus offrant. Sans surprise, Sony avance à visage découvert, le compte à rebours commence...

Le film qui va tout changer

Marvel et son nouvel ami, Sony Pictures, orchestrent une campagne de communication exceptionnelle pour le film. À Hollywood, on se frotte déjà les mains. Et les offres affluent de partout afin de porter à l'écran d'autres héros Marvel. Chaque semaine, la Maison des Idées annonce un nouvel accord avec un studio : Artisan (*Iron Fist, Punisher*) Fox (*Daredevil, X-Men*), Universal (*Hulk*), etc. Le 2 mai 2002, le verdict Spider-Man tombe : le succès est foudroyant. Une poignée de records tombent et le film engrenge plus de 400 millions de dollars, rien qu'aux USA. C'est un des dix plus gros succès de tous les temps. Et ce n'est pas tout, l'année 2002 sera, au finish celle (jusqu'ici) qui a vu le plus de projets issus des comics envahir les écrans. Outre *Spider-Man*, *Road to Perdition* (adapté d'une BD indépendante), *Ghost World* et, bien évidemment, *Men In Black II*, connaissent le succès.

Et 2003 s'annonce comme un autre grand cru. *Daredevil*, avec Ben Affleck, arrivera aux Etats-Unis en février (en mars en France). Il sera suivi, trois mois plus tard par *Hulk*. *X2 (X-men 2)* devrait débarquer en juin (mais on connaît la facheuse tendance de Bryan Singer a être en retard...) Enfin, La *Ligue de Gentlemen Extraordinaires* (d'après la BD d'Alan Moore) clôturera le bal de l'été. Pendant ce temps-là, du côté de DC Comics, on a peu de prise sur les studios Warner mais on fait du lobbying. Avec le succès de *Spider-Man*, les pontes de la compagnie de Burbank réactivent des projets que l'on croyait à tout jamais expulsé dans la zone fantôme : un nouveau *Superman* sur lequel planche McG (*Charlie & ses drôles de Dames*), un *Catwoman* dirigé par le français Pitof (avec Ashley Judd dans la combi moulante) et un nouveau *Batman*, basé sur le one-shot *Batman : Year One*, que devrait réaliser Darren Aronofsky. Mais le projet qui suscite le plus de curiosité, est, sans doute, *Batman & Superman : World's Finest*. C'est Wolfgang Petersen, réalisateur de nombreux films d'action (comme *Air Force One* par exemple) qui a

CI-DESSUS : Le casting de "Birds of Prey" de gauche à droite : Dinah Lance (Rachel Skarsten), Huntress (Ashley Scott) et Batgirl/Oracle (Dina Meyer).
À GAUCHE : l'équipe au complet.

vendu la mèche en parlant du projet comme son prochain film. Du coup, Warner a officialisé l'affaire posant l'été 2004 comme date de sortie. On parle de Jude Law (*A.I.*) et Colin Ferrell (*Tigerland*) pour incarner respectivement Supes et Bats, mais ce ne sont que des chuchotements. Si le projet va à son terme (ce que l'on souhaite), il sera en compétition avec *Spider-Man 2*, déjà sur les rails.

Tous sur le petit écran

Depuis les années 50, des super-héros ou des héros de comics apparaissent dans la lucarne. Ceci étant, ces derniers temps, on assiste à une prolifération des adaptations faisant écho à ce qui se passe sur grand écran. Là où les choses sont différentes, c'est que désormais, la télévision génère ses propres héros « façon comics ». Tout le crédit en revient à une génération de scénaristes et producteurs, nourris aux comics dans leur enfance et fortement influencés dans leur travail. Parmi ces auteurs, on trouve des J.Michael Straczynski (*Babylon 5, Jeremiah*), Joss Whedon (*Buffy, Angel*), Alfred Gough & Miles Millar (*SmallVille*) ou James Cameron (*Dark Angel*) qui apportent une touche particulière à leurs séries. Mais ce n'est pas tout ! Désormais des concepts « à la manière » comics pullulent. C'est le cas de *Mutant X*, une série co-produite par Marvel et la Fox. La série n'a aucun rapport avec les X-Men ni avec la BD Marvel du même nom. Elle met en scène un groupe de mutants en lutte avec des organisations secrètes voulant leur peau. Howard Chaykin, ancien éditeur DC et auteur de nombreuses séries est un des coproducteurs de la série. La chaîne Fox croit tellement à la série qu'elle avait commandé 44 épisodes avant d'en avoir diffusé un seul ! Et si l'audience semble être au rendez-vous, la version comic-book sortie par Marvel en 2001 a été un échec cuisant. Restent les adaptations purement comics comme *Witchblade* dont la deuxième saison a été diffusée en 2002 aux Etats-Unis, ou encore *Birds of Prey* adaptée du comic-book du même nom. Là, comme avec *Witchblade*, on a pris quelques libertés avec le matériau d'origine. Dans *BoP*, si Oracle est bien l'ancienne Batgirl, Huntress est la fille de Batman et de Catwoman (une version qui a existé chez DC... avant Crisis) et Dinah Lance –théoriquement Black Canary– est une adolescente de 17 ans aux pouvoirs extra-lucides (!). Les puristes ont déjà crié au scandale et les producteurs ont fait savoir que si le personnage s'appelait bien comme son équivalent BD, elle n'était pas Black Canary. Il faudra donc attendre de voir la série dont la diffusion américaine vient de débuter pour savoir enfin où est Black Canary !
Dernier détail : *BoP* débute au moment où une autre série au concept voisin, *Dark Angel*, la série produite par James Cameron, se termine. Un signe ?

Ah... SmallVille !

Le plus gros succès de la saison à la télévision

est bel et bien celui dont on n'attendait pas grand chose. En effet, sur le papier, *SmallVille* n'avait pas de quoi emballer le fan de comics. Après avoir trituré Superman dans tous les sens dans *Lois & Clark* (1995-1998) ou *Superboy* (1987-1989), on allait nous servir les aventures romancées de Clark Kent—futur Superman—adolescent. Une sorte de Dawson avec supers-pouvoirs. Et là... tout faux ! Non seulement la série est réussie, mais elle tord le cou à certaines critiques. Certes, la romance est bien là et la délicieuse Kristin Kreuk qui joue Lana Lang (la meilleure amie et confidente de Clark Kent) se charge de la rappeler au spectateur. Ceci étant, la série évite certains écueils et, on retrouve bien des éléments empruntés à la série *Superboy* des années 60. En prime, la série est un grand succès d'audience, ce qui lui permet d'envisager plusieurs saisons à l'écran. Témoin de l'engouement de la profession pour la série, DC a logiquement sorti un numéro spécial de 64 pages tenant lieu de BD/magazine officiel et les producteurs, Alfred Gough et Miles Milar ont été invités à se pencher sur le scénario de *Spider-Man 2*.

Dans l'autre sens, c'est pas mal non plus... mais pas question ventes

Par les temps qui courent, adapter un film en comic-book n'est pas très rentable. Il est vrai qu'avec le boom des multiplexes et des cartes de cinéma, ajouté au délai assez court entre la sortie d'un film et son exploitation en vidéo/DVD, le besoin de lire une adaptation pour se replonger dans l'ambiance d'un long-métrage est assez relatif. Et pourtant, pour l'adaptation de Spider-Man par exemple, Marvel avait sorti les grands moyens en rappelant Stan Lee en personne et en confiant les crayons à un bon dessinateur reconnu de tous, Alan Davis (il est vrai que d'habitude, les adaptations étaient plutôt «torchées» par des dessinateurs de zone Z).

> **"Chez DC, on est "obligé" de fournir des comics aux dessins animés Warner..."**

Cela n'a pas suffit. Autre exemple, *X-Men : Evolution*, une série animée assez réussie à laquelle on donne un comic-book non moins intéressant avec Devin Grayson (*Batman Gotham Knights, Black Widow*) au scénario. Là encore, la série est annulée en catastrophe après une dizaine d'épisodes !

La Justice League

Chez DC, synergies de groupe obligent, on est un peu « obligé » de fournir des comics aux séries diffusées par Warner même si les ventes sont mauvaises. Ainsi, les dessins animés diffusés par la chaîne du groupe, Cartoon Network, ont quasiment tous une série DC qui les accompagne. Même chose pour les super-héros *Superman*, *Batman*, et *Justice League*, d'après les cartoons éponymes. En revanche, *Static Shoc* est une des plus belles réussites de Warner Animation et il n'y a aucun comic-book à l'horizon. Allez comprendre...

Ce qui fonctionne en revanche aujourd'hui est le 'revival'. Soit le retour d'anciennes gloires du passé sous forme de comic-book. Comme nous l'avons vu (dans l'article «Eternel Retours», page 72-ndlr), ces séries, souvent animées, sont devenues cultes pour de nombreux créateurs qui ont souhaité les faire redécouvrir au public. Exemples : les *Maîtres de l'Univers*, qui avait déjà fait l'objet de nombreuses mini-séries au début des années 80 revient chez Image, les *Transformers*, *la Bataille des Planètes* et les *ThunderCats* dont on a déjà parlé.

Question adaptations, un seul éditeur tire son épingle du jeu : Dark Horse. Chez eux, l'adaptation de séries et de films en BD est un fond de commerce. Et ils en sont tellement devenus une référence (avec *Aliens, Buffy, Star Wars*,...) que même Disney leur sous-traite les adaptations de leurs long-métrages !

"X-Men" : Wolverine Hugh "Wolvie" Jackman.

Il fait donc assez bon être un auteur de comics aujourd'hui. Si votre série est un succès—même modeste—il se peut très bien qu'il soit le hit planétaire de demain. Après tout, *Men In Black* ou *Blade* n'ont jamais fonctionné en comic-book et ont fait des cartons dans les salles obscures. Mais la boulimie d'Hollywood et des télés risque bien d'entrainer une overdose fatale. En effet, si aujourd'hui, les héros font recette, qu'en sera-t-il demain si il y a des comics sur tous les écrans, toute l'année. L'Amérique a inventé les super-héros mais elle aussi inventé la compétition sauvage.

Qui nous prouve que pour un *Spider-Man*, réussite artistique et commerciale totale, on ne déplorera plus de *Fantastic Four* tellement mauvais que Marvel a dû en faire interdire l'exploitation? Si des mutants extralucides et bienveillants voulaient bien nous donner la réponse...

Izod

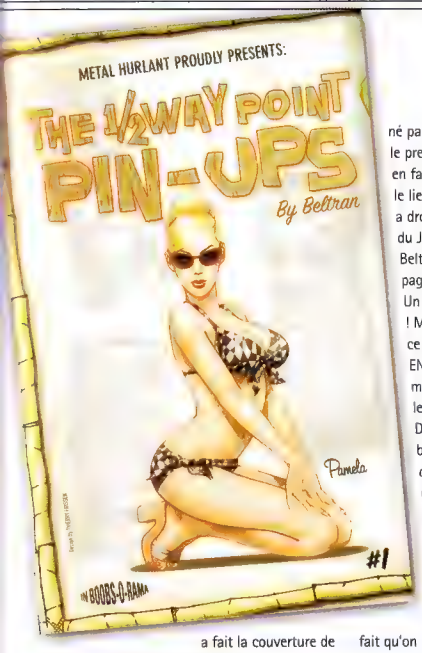
METAL HURLANT

Le retour du relaunch...

Métal hurlant revient ! Histoire et dessous de tables d'une des reprises les plus attendues de l'année, en direct avec le principal instigateur de ce projet, Fabrice Giger, directeur général des Humanoïdes associés.

En décembre 1974, grâce à quelques artistes «illuminés» nommés Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet, Jean Giraud/Moebius et Robial naissait un OVNI dans le monde des magazines et de la bande dessinée : Métal Hurlant. Plébiscitant des formes de graphismes et de genres (la science-fiction et le fantastique) jugés jusqu'ici mineurs ou ineptes par rapport à la sacro-sainte ligne claire des Franquin/Hergé/Goscinny (fabuleuse mais aux défenseurs intolérants), ce journal n'enfonçait pas des portes ouvertes ! (c'est le moins qu'on puisse dire !) Trimestriel au début, vendu 8 francs, pour trois quart de pages en noir et blanc contre un quart en couleur, *Métal Hurlant* fut rapidement un fabuleux succès. Mieux, un magazine culte. Un découvreur de talents. Un outil de reconnaissance générationnel dont la publication dura jusqu'en 1987. Et ce n'est pas un hasard si de nombreux lecteurs (dont vous faites peut-être partie) s'arrachent encore aujourd'hui les quelques numéros disponibles chez les bouquinistes ! Gageons donc que tous ceux-là et les autres vont se jeter sur le *Métal Hurlant* version 2002 produit par les Humanos. Après, c'est à chacun de juger...

«On avait ce projet depuis très longtemps explique Fabrice Giger, le boss des Humanos. *Le numéro zéro que j'ai retrouvé en faisant des archives il y a peu de temps, date de 93 ou 94 ! C'était même devenu un serpent de mer chez nous. Tout le monde disait : « Ils ne le feront jamais ! » Et puis quand il y a un an et demi environ, on a commencé à passer des commandes d'histoires, on a très vite eu beaucoup de lettres et de coups de fil. Encore plus qu'avant, avec notre arrivée aux USA en 1998, on avait ressenti cet intérêt pour une collaboration artistique franco-américaine. Le déclencheur ça été notre volonté de gérer cette relation entre des auteurs de différents pays. Sans compter le formidable avantage de ce côté « plate-forme de test ». Car l'avantage d'être une maison d'édition pas trop petite, c'est qu'on a une logique de recherche et développement. Ca nous manquait un peu cette fonction laboratoire. Avec Métal Hurlant on peut faire des couples d'auteurs originaux. Pousser de nouveaux auteurs. Encourager les autres à faire quelque chose de plus original. C'est fabuleux ».* De fait, l'éditeur a déjà découvert quatre ou cinq nouveaux talents qu'il a signés pour des albums. Par exemple un dénommé Barrenko, originaire d'Ukraine, arrivé aux USA parce qu'il a gagné une carte verte à la loterie ! Aujourd'hui, il développe sa propre série, et prépare une suite à *Exterminator #17*. Ou encore Arai, qui



a fait la couverture de *Métal Hurlant#2*. Un auteur jamais publié auparavant, très doué paraît-il et... complètement fou ! Sans compter les propositions de stars des comics, qui ne manquent pas. A commencer par Mike Mignola, qui n'a pourtant pas une minute à lui avec le film d'*Hellboy*, mais qui s'est dit prêt à faire quelque chose, sur la simple évocation du nom, mythique, de *Métal Hurlant* ! *« L'objet en lui-même, associé au mythe et à l'espace de liberté qu'il représente a suscité des envies. On a mis la barre qualitative très haute* ajoute Giger *alors forcément les auteurs ont envie de s'y mesurer ! Ils se disent qu'est ce que je peux faire qui pourrait les bluffer tous... Moralité : on reçoit des scripts tous les jours ! »*

Côté technique, *Métal Hurlant* est plutôt réussi. Le format, c'est celui des comics. La périodicité, bimestrielle. Le papier, glacé, donc plutôt agréable. Le style : éclectique, comme il se doit. Le nombre de pages avoisine les 50. Il n'y a que de l'inédit à l'intérieur. Et pas dessiné par n'importe qui ! Dans le premier numéro, (le #134 en fait, pour ne pas casser le lien avec « l'ancêtre ») on a droit à du Kurt Busiek,, à du Jodorowsky, à du Beltran...et même à neuf pages de Travis Charest ! Un seul mot : magnifique ! Mais malheureusement ce ne sont pas des pages EN PLUS, faites pour le mag', ce sont (presque) les 9 première pages du Dernier des Méta-barons à paraître...un jour ! *« Pas avant longtemps je le crains... dit Giger. Pourtant Travis ne fait que ça. Mais il est très perfectionniste et sa lenteur a fait le tour de la planète... »* Snif ! On se consolera avec la couv' du #1 de Métal Hurlant qui est aussi de lui... Quelques bémols cependant. Le premier, est dû au fait qu'on ne trouve pas Métal Hurlant chez son marchand de journaux, mais seulement dans les « bonnes librairies » (plus quelques Fnac et Virgin) c'est à dire pas partout (l'éditeur n'ayant pas voulu prendre le risque financier d'un bouillon de kiosques)! Mais Giger a dit *« que cela pourrait être modifié dans le temps... »* L'honneur est sauf ! *« On a lancé ce projet sans flonflon, on ne savait pas quelles réactions on allait avoir, juste que tout le monde, y compris certains auteurs nous attendaient au tournant. On voulait qu'il fasse son petit bonhomme de chemin tranquillement. Mais maintenant qu'effectivement on n'a pas de soucis, que le tirage est prévendu, qu'on a des demandes de réassort sans cesse, on va voir... »* Deuxième bémol. Si l'idée d'une « ligne artistique » directe Paris-Los Angeles pensée par Giger ne peut que nous séduire, nous fans de comics, le résultat de ces collaborations France/USA n'est pas toujours être irréprochable... Ainsi, dans "Hunter's Moon" par exemple, paru dans le #1, on ne sent pas l'osmose entre un Kurt Busiek, au scénar' et un Gérard Parel (auteur de *7 secondes* chez Delcourt) aux dessins. Quant aux dialogues, ils sont truffés de fautes d'orthographe... Peut-être ne seront-elles pas présentes dans l'édition en américaine qui sortira en simultané... Au passage, nos amis les Amerloques enragent (et font du trafic avec la France !), car leur version ne contient pas les pages de Charest ! Ils devront attendre le numéro spécial des Méta-Barons prévu en novembre 2002 pour se rincer l'œil ! En revanche, ils ont droit dans chaque numéro à un morceau de Mégalex, la série de Jodo et Beltran, qui en est déjà au tome 2 dans notre Douce France. Autre détail croustillant : l'édition yankee ne s'appelle pas *Heavy Metal*, comme on pourrait le penser, mais bien *Métal Hurlant* en français dans le texte... Car le titre anglais appartient juridiquement à Kevin Eastman, le créateur des *Tortues Ninja* ! Celui-ci d'ailleurs, ne se prive pas de continuer à le publier, avec toujours un côté *« libidineux »* que ne revendique pas les Humanos. Et pour la bonne bouche, à l'été 2002, Giger s'est même offert en quatrième de couverture d'*Heavy Metal* une publicité pour son *Métal Hurlant* ! *« Dans les annales de la BD ce sera la première et la dernière fois »* dit-il en riant ! On le sent bien, ce projet l'amuse. Et franchement, nous aussi. Affaire à suivre...

Lise Benkemoun

La couv' américaine de "Métal Hurlant" : Mégalex, sans surprises !

"Red Light," écrit par l'inévitable Geoff Johns et dessiné/colorisé par Christian Gossett et l'équipe créative de "Red Star". L'histoire d'un prisonnier sur une planète étrange. Il est maintenu sous contrôle grâce à la "lumière rouge", mais lorsqu'un jour la lumière s'éteint... tout commence ! Cette histoire courte est à lire dans le numéro deux (pardon, #175) de Métal Hurlant !

ASHLEY WOOD

Ce n'est pas pour rien que les artistes s'expriment plus volontiers à travers leurs dessins que devant un micro. Ashley Wood, est de ceux-là. Contacté pour la rubrique Planche Contact, il s'enthousiasme vite. Puis, il finit par se rétracter n'arrivant pas à trouver les mots justes pour décrire son travail. Après d'âpres négociations, Ashley choisit de nous envoyer ses dessins "nus". Avec ou sans texte, on ne peut qu'être bluffé par le talent de cet illustrateur assez unique dans l'industrie qui a su peindre Spawn comme personne ! Enjoy !

92 EXTRAIT DE "POPBOT" (IDW publishing) © Ashley Wood.

ASHLEY WOOD

EXTRAIT DE "POPBOT" (IDW publishing) © Ashley Wood.

ASHLEY WOOD

EXTRAIT DE "SAVAGE MEMBRANE" © Ashley Wood.

ASHLEY WOOD

EXTRAIT DE « HEARTSIDE EX" © Ashley Wood.

Le culte U.S.A.

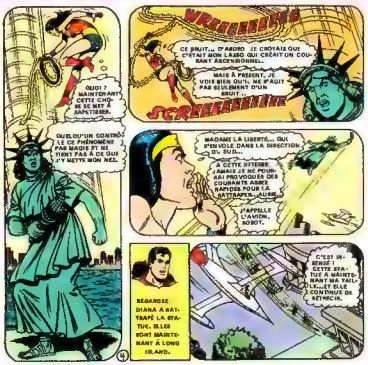
Dans l'Antiquité, la Religion avait le pouvoir sur l'Etat. Puis vint le contraire, quand l'Etat se rendit compte qu'à travers la Religion, il pouvait asseoir son pouvoir. Les Pharaons prétendirent donc être les représentants des dieux ou encore les Rois d'Angleterre se firent maîtres de l'Eglise Anglicane. Et bien dans les comics, c'est la même chose et des symboles historiques américains qu'on croirait pourtant «laïques» se retrouvent alors divinisés, investis de pouvoirs mystérieux.

Dans ce contexte, la mythologie de papier que représentent les comics est tombée à pic pour transcrire un certain imaginaire national... Et « diviniser » les symboles de l'Amérique, qui semblent avoir une tendance à s'animer d'une vie propre où à être investis d'une puissance mystique..

La vieille affiche de recrutement des années 40, qui mettait en vedette l'Once Sam pointant du doigt a inspiré plusieurs variations d'un super-personnage nommé Oncle Sam (si le plus connu reste celui épisodiquement publié par DC/Quality, Marvel a également son Oncle Sam, aperçu dans *Captain America v.1#383*). Toutes ont les mêmes bases : Sam est la personnification mystique du pays, doué de pouvoirs surnaturels. Comme si les américains avaient en quelque sorte un «Dieu de la nation» veillant sur eux.

Dans *Captain America vol.1#222* (en 1978), un épisode titré «la Menace Monumentale» voit s'animer la statue d'Abraham Lincoln, à Washington. Captain America était venu chercher conseil auprès de la statue et la voici qui prend vie mais pas pour l'aider : animée par un énemi, la statue essaye de l'éliminer. Monument moins connu et plus «amical», la Cloche de la Liberté de Philadelphie fournit une variation du principe de "l'esprit des symboles américains avec Liberty Belle, en 1941 chez DC (à partir de *Boy Commando#1*, mais le public moderne la connaît mieux pour avoir été l'égérie du groupe l'Escadron des Etoiles) : Libby Lawrence porte sur elle en permanence un fragment de métal issu de la cloche. En cas de besoin, elle téléphone au gardien de la cloche qui la fait retentir et des vibrations mystiques se transfèrent, via le fragment, à l'héroïne. Elle en devient surpuissante.

Mais l'exemple le plus parlant est l'incontournable Statue de la Liberté. Où peut être devrait donc parler des Statues, puisque chez DC, il existe au moins deux versions : la transposition de la vraie, située à l'entrée du port de New York, et une autre, placée devant le port de... Metropolis, la cité de Superman.


OUOI ? MAINTENANT CETTE CHOSE SE MET À SAPETISER.
QUELQU'UN CONTRÔLE CE PHÉNOMÈNE PAS MAGIQUE ET NE TIENT PAS À CE QUE J'Y METTE MON NEZ.
SKREEEEEEEE
CE BRUIT... D'ABORD JE CROYAIS QUE C'ÉTAIT MON LABO QUI CRÉAIT UN COURANT ASCENSIONNEL.
MAIS À PRÉSENT, JE VOIS BIEN QUE NE S'AGIT PAS SEULEMENT D'UN BRUIT...
MADAME LA LIBERTÉ... QUI S'ENVOLE DANS LA DIRECTION DU SUD...
À CETTE VITESSE, J'AIMAIS JE NE POURRAI PROVOQUER DES COURANTS ASSEZ RAPIDES POUR LA RATTRAPER !
J'APPELLE L'AVION-ROBOT.
REGARDEZ DIANA A RATTRAPÉ LA STATUE. ILLES RONT AMENÉ AU LONG ISLAND.
C'EST INCROYABLE ! CETTE STATUE A MAINTENANT MA TAILLE ET ELLE CONTINUE DE GRANDIR.

En haut : Rebelle, la statue de la liberté ? Wonder Woman la voit en tout cas avec horreur s'animer, arriver à taille humaine et prendre la poudre d'escampette..." Ci-contre : Le General Glory, pastiche de Captain America paru dans Justice League International, reçoit ses pouvoirs de "Lady Liberty", dans une mise en scène qui se rapproche assez des apparitions de la Vierge à Lourdes..."

On voit d'ailleurs cette-ci prendre vie dans *Action Comics #146* (1950), quand la statue sous l'impulsion de Lex Luthor, l'ennemi de Superman. Elle sème alors le chaos à travers la ville jusqu'à ce que Superman la stoppe.

La version new yorkaise de cette statue (on serait tenté de dire la «vraie» statue, si ce n'est qu'elle existe dans une New York fictive) n'est pas en reste. Elle est au centre de nombreuses aventures super-héroïques (chez Marvel, elle est par exemple connue par les lecteurs pour être le lieu privilégié de rendez-vous entre Spider-Man et son ami la Torche Humaine). Mais cette Statue de la Liberté-là, outre son rôle récurrent de décor, est elle aussi, comme par magie, capable de s'animer ou de faire preuve de propriétés mystiques. Ainsi dès *Military Comics#1* (1941), c'est l'esprit de la Statue qui apparaît devant Joan Dale et lui confère des pouvoirs magiques. La jeune femme part défendre son pays sous le nom de Miss America (un prototype de Wonder Woman qu'il ne faut pas confondre avec la Miss America parue plus tard chez Marvel Comics). La même chose se reproduit dans les origines de General Glory (dans *Justice League America v.2#48*, 1991). Un soldat se voit transformé en être physiquement parfait par l'esprit de la Statue de Liberté, celle ci étant apparemment surnaturellement douée d'une conscience, sans que cela n'étonne personne...

Tous les peuples antiques se sont vus, chacun leur tour, comme un peuple «élu», choisi par les puissances célestes. Les dieux égyptiens ou grecs patronnaient des cités qui leur étaient dédiées. Leurs agissements servaient à commenter ou même expliquer des événements guerriers comme le fit Homère pour la guerre de Troie dans l'Iliade. Les super-héros, à travers ces rencontres, remplissent, à un certain niveau , le rôle d'une mythologie fournit à un pays relativement jeune, avec seulement un petit nombre de réels héros nationaux. Alors les USA comblent ce vide via leur imaginaire...

XF

LE PREMIER MAGAZINE DES PRODUITS DÉRIVÉS

DIXIÈME PLANÈTE

CINEMA - SERIES TV - BD et MANGAS

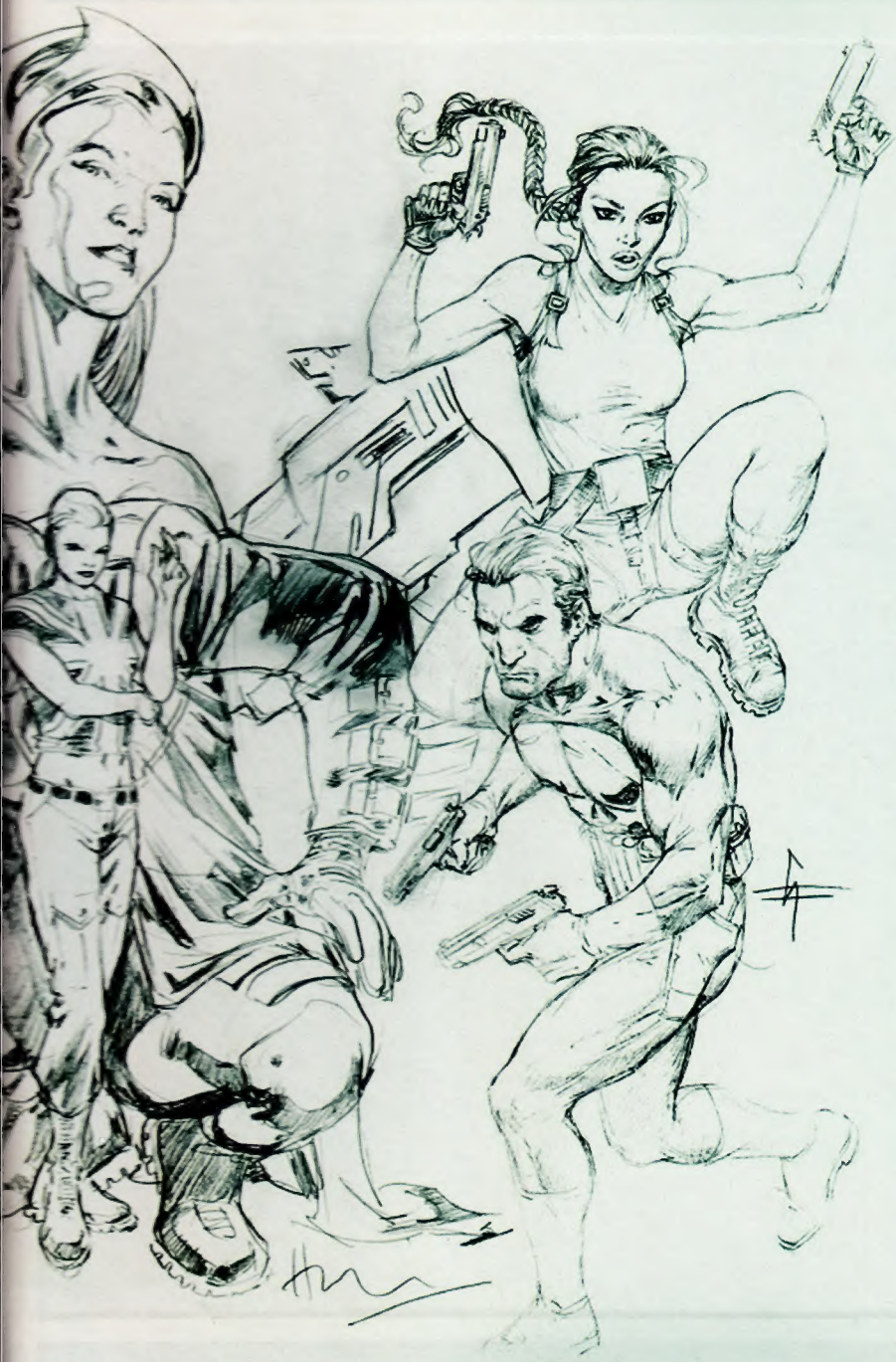
www.dixieme-planete.com

TOUS LES 2 MOIS

EN KIOSQUE ET EN LIBRAIRIES SPÉCIALISÉES

Wolverine et Spider-Man ©Marvel Characters Inc. All Rights Reserved. ~ Star Wars © Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. ~ Grendizer © Go Nagai Dynamic Planning inc Toei animation ~ Star Trek TM & © Paramount Pictures. All Rights Reserved.

To Everyone at "Comic Box"
Thanks for everything!
ITCH



LA RÉFÉRENCE DES MAGAZINES SUR LA BD AMÉRICAINE REVIENT !

Entre 1998 et 2001, COMIC BOX s'est imposé comme la référence incontournable des magazines dédiés à la Bande Dessinée Américaine.

Aujourd'hui, l'équipe originale de COMIC BOX se réunit pour proposer son premier ANNUEL.

Au programme : du matériel 100% inédit !

• Des analyses : Le retour des héros et les comics dans l'après 11 septembre, les 10 ans d'Image comics, le boom des comics pour lecteurs avertis, le phénomène des relaunch, les nouvelles tendances...

• Des interviews : Joe Quesada (Rédacteur en Chef de Marvel Comics), Phil Jimenez (dessinateur, **Wonder-Woman** et **New X-Men**), Geoff Johns (Scénariste, **JSA**, **Avengers**,...), Jeph Loeb (scénariste, **Batman** et **Superman**), Brian Haberlin (coloriste et scénariste, **Aria** et **Athena Inc.**,...)

• Des "interludes graphiques" jamais publiés en France et signés par les plus grands : J.Scott Campbell, Terry Dodson, Greg Horn, Jay Anacleto, Ashley Wood,...

EDITIONS USA